XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.23

神作降临号

grand theft auto V FIVE

横行霸道V



第1弹

RYSE：Crytek的诸王与诸国



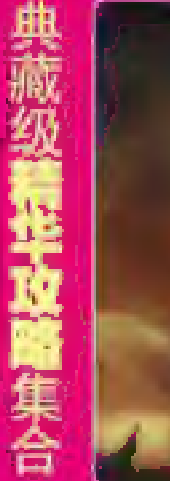
第2弹

幽浮解密

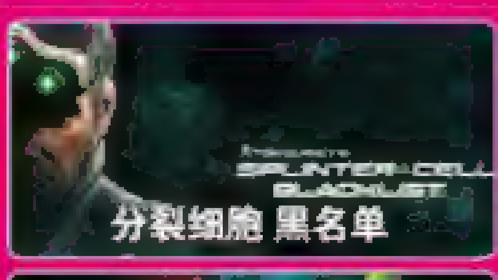


第3弹

下载内容 生化奇兵 无限 最新DLC















光盘收录 新作影像、视频攻略、精美壁纸、游戏升级文件（2013年6月25日～10月20日）


刺客信条IV 黑旗

VOL.23 XBOX 360专辑

X360 SPECIAL

无法想象，《横行霸道V》这么牛逼的游戏，居然有这么傻逼的在线模式。

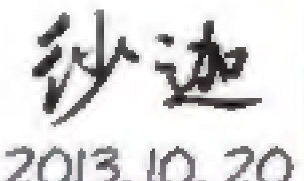
北京时间10月1日，《横行霸道V》的在线模式——GTA ONLINE正式开放。数以百万计的玩家纷纷登入Xbox LIVE和PSN，想要见证世界第一游戏进入网络时代的历史时刻。Rockstar显然对此早有准备，为此不惜将在线模式推迟了两周才上线。但脆弱的官方服务器依然不堪重负，大量玩家反应无法进入在线模式，而那些进去的幸运儿也有很高几率卡在俗称"看云"的读取画面。

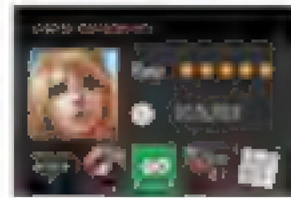
这个并不美好的开端并非问题的全部，数天之后世界各地陆续传出掉档的问题（即玩家的在线数据消失，回归NEW GAME的状态）。从官网数万条留言的回复来看，这种掉档情况的受害面之广令人咋舌，有些玩家甚至是连掉了好几次档。Rockstar紧急推出1.03更新修复了掉档问题，爆出了无限卖车BUG，1.04更新修正了这个BUG，但掉档问题死灰复燃——目前Rockstar依然在和各种BUG艰苦卓绝地斗争中——

说句公道话，GTA ONLINE的在线模式值得并不差。著名游戏网站IGN给它打了7分，这个分数虽然不高，但表明主流游戏媒体已将其认定为一个独立的网络游戏，而非《横行霸道V》的附加内容。要知道IGN可是从来没给《COD》、《刺客信条》等顶级大作的在线模式单独打分的。7分虽然不高，但考虑到它的比较对象是《魔兽世界》这样的知名网络游戏，拿到这个分数已属不易。

GTA ONLINE实实在在地为玩家打造了一个在线的虚拟城市，单机部分的全部功能均可于在线模式中使用，玩家在这座城市中开展活动时有一种身临其境的感觉。游戏提供了比单机部分更多的游戏内容，光是竞速部分就分为陆地、空中、水上三大类，每一类都有不同的载具可用，还有丰富多变的规则可以制定。单机中的打靶、飞镖、网球、跳伞等项目也全部保留，玩家无论是单人还是多人都可以找到乐趣。玩家还可以用赚来的金钱购买豪宅、飞机、游艇，充分享受大亨的感觉，这是其他游戏所无法提供的乐趣。如果没有掉档问题的话，我很愿意每天在这个虚拟城市中度过数个小时，但如今我好像一个受压移民一样，说不定哪一天就被遣送出境，这无疑是令人无法接受的。

毋庸置疑，不管GTA ONLINE最后变成什么样子，《横行霸道V》依然是本世代最好的游戏，而且我们也不应对Rockstar失望，稳定完美的GTA ONLINE终究会到来！





纱迦

2013.10.20



封面用图：横行霸道V　封面设计：anube

CONTENTS

卷首特集

特别新闻

新作画廊

成就集中营

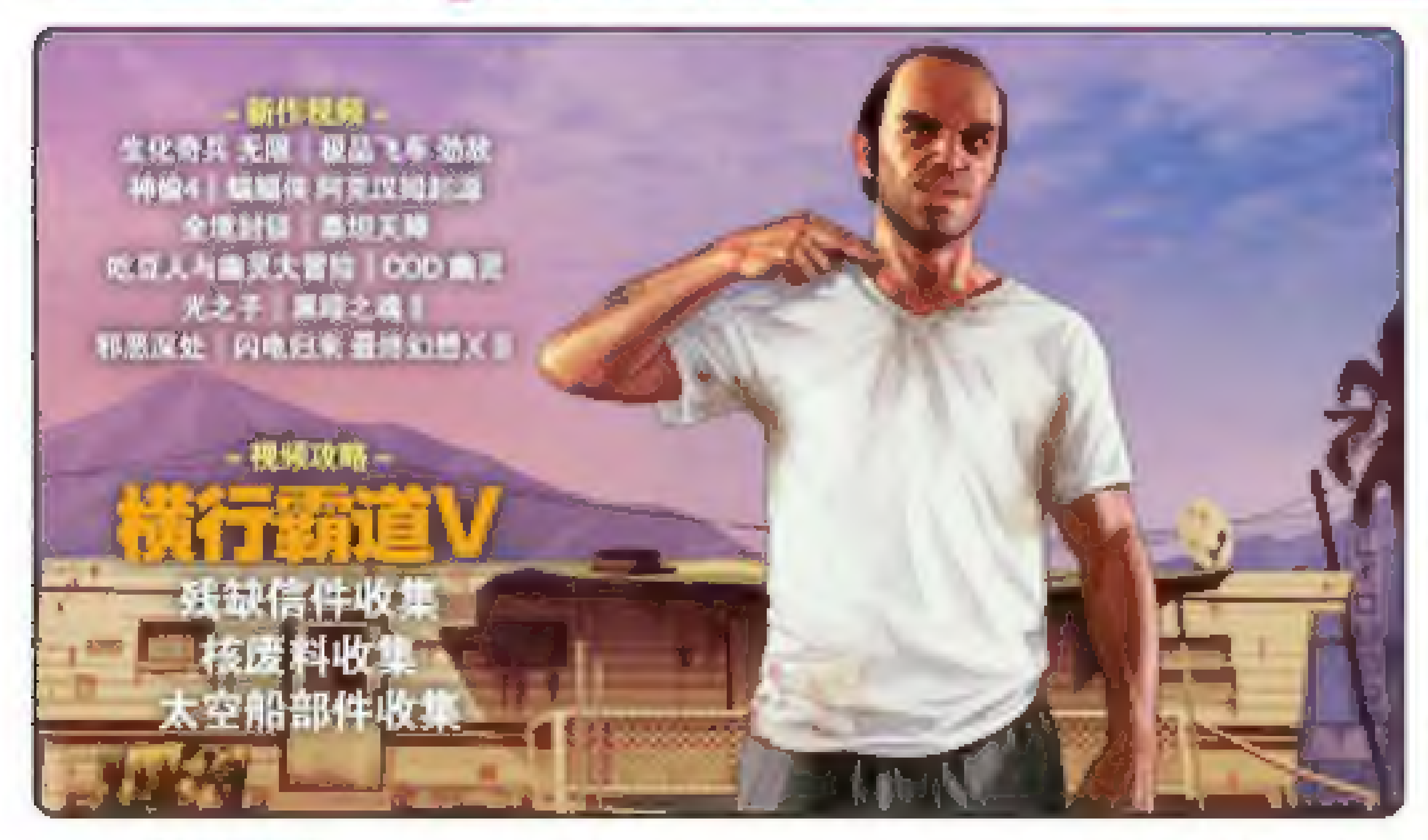
典藏攻略

DLC补完计划

下载游戏乐园

软组织

Xbox360 Special DVD Vol.23



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　　编：[illegible]
责任编辑：纱迦
出版单位：中国华侨出版社
印　　刷：[illegible]
发　　行：（0931）4867606
开　　本：大16开 212毫米×278毫米
版　　次：2013年10月第一版
印　　次：2013年10月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2013年10月
定　　价：35元
ISBN：978-7-80541-728-4

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱

x360special@gmail.com

RYSE

文 [illegible] 编 时雨 美编 anubis

Crytek的诸王与诸国

今年春天，Cevat Yerli把他的妻子和孩子送到法国度假。他在心底里算了算，大概要有一个半月的时间见不到他们了。他很想陪他们一起去度假，但他正进入一段忙碌的加班时期，每天夜里十一二点才能离开办公室，有时候要加班到第二天凌晨五点。这段时间，他胡子拉渣，精疲力尽。

作为Crytek的创始人兼CEO，Yerli目前要同时兼顾6款游戏，他还要掌管公司的运作，以及新引擎的研发。而在E3 2013之前的那一个半月，他将绝大部分精力都放在了一款游戏身上。他说那是Crytek有史以来"最具挑战性"、"最昂贵"、"标准最高"的游戏。那款游戏就是《崛起 罗马之子》（下文简称为《RYSE》）。他频频与该项目的总监们开会，评估游戏版本，给予反馈。

"现在我对这项目有点紧张，" Yerli坐在Crytek的餐厅里笑道，"我们在上面押了太多的赌注。"

微软发布会上那短短的几分钟，对于Crytek来说是永远难忘的时刻，他们为此已经准备了7年。



显卡杀手

Crytek，一家以极强图形技术而闻名的公司，也是能将主机性能推向极限的少数几家工作室之一。对于PC游戏玩家来说，"你的机子能跑得动《孤岛危机》吗？"成为一句常见的问候语，《孤岛危机》至少当了4年的显卡杀手，直到现在，次世代主机即将上市，我们回顾起2007年的《孤岛危机》，仍然会感到画面好得不可思议。但是一直以来Crytek也面临着另一种尴尬，那就是更多玩家的共同问题："我的机子需要跑《孤岛危机》吗？"

"显卡杀手"的身份让PC游戏发烧友们趋之若鹜，但是肯为一款游戏而升级电脑的玩家毕竟只是少数。与过高配置要求相对应的，往往是销量不尽如人意。

Crytek的创始人Cevat Yerli有一种强迫症，内心中有一股力量强迫着他一定要把屏幕中呈现的画面做到极致，而这也成为了Crytek企业DNA的一部分。但是对画面的过度追求，也导致Crytek的游戏被很多玩家批评为"只有画面"，包括最新作《孤岛危机3》也被认为过于注重技术层面而忽略了游戏性的本质。对此，Yerli说："大家已经对此形成了固有印象，只认为我们只有在画面上是最好的……我想我们在这方面做得太多了。当你在一个方向使得太用力，总要将其他部分先放放。"

Yerli的目标一直都是把游戏画面做到最好，但他也有更大的愿望，那就是超越图形与技术层面，触及玩家的内心深处，创造出让玩家无法拒绝的、触动心灵的游戏体验。游戏的最后将会让你感动落泪。"

开启新世界

Cevat Yerli在编程上找到感觉是1990年的事，那时他才12岁。"当时我在玩一款叫做《Kick Off》的游戏，是一个叫做Dino Nini的程序员做的。" Yerli几乎是以虔诚的语气强调这位程序员的名字，他可以说是将Yerli带入编程世界的启蒙者。那是一款足球游戏，而足球和游戏正好是Yerli的两大爱好。"我在那个朋友的家里玩了很久很久，忘记了时间。一直到太阳下山，我不得不回家的时候，然后我只能骑着车回家。下坡的时候我的思绪还在那个游戏[illegible]上了，等我醒来的时候已经在医院里了。"

Yerli回忆说，当时因为一直想着《Kick Off》，竟然迎面撞上一面砖墙。对于怎么撞的，撞了之后发生了什么，他已经完全断片儿了。



▲ Faruk、Cevat 与 Avni 三兄弟近照。

Yerli 成长于一个七口之家，父母是土耳其移民，来自黑海的小镇格尔桑。Yerli 是家里最小的孩子，也是唯一一个出生于德国哥堡的孩子。他的母亲 Fatma 和父亲 Mustafa 在当地的一家家具厂工作，夫妻俩在工作之余也会到另一个工厂的流水线兼职。他们拼命的工作，只为了让 5 个孩子能够接受更好的教育。

但 Cevat Yerli 想做的只有电脑游戏。Yerli 说："我是那种在学校里被遗忘的学生，逃课次数最多，一般是星期一和星期五逃课，那样能够延长周末休假的时间。"

Yerli 与另外一个移民朋友开始收集德国电脑杂志，把里面那些古怪的代码打出来，印在五六页纸张上。"那些程序有可能是游戏，也有可能是别的。将那些程序打出来之后，就知道怎么打那些程序语言了。然后再试着摸索如何修改程序，就这样开始学习编程了。"

自行车事件的一年后，Yerli 把能够搞到的游戏都玩遍了。他只能求自己的朋友们帮他做更多的游戏。他自己开发的第一款游戏叫做《Trade It》，竟然是一个经济模拟游戏。在这款游戏中，玩家可以建造自己的公司，可以破坏对手的公司，收购其他公司。

那时 Yerli 已经开始了对游戏画面的无尽追求，《Trade It》是最早使用 3D 建筑物的经济模拟游戏。要在 Amiga 电脑上做出他想要的效果是一件十分令人头疼的事。他们要先在纸张上绘制图案，然后一个点一个点地将坐标输入到电脑里。虽然过程非常费时，但 Yerli 对结果很兴奋。他给平常看的一本杂志所举办的电脑绘图大赛投稿。几个星期后，他接到了编辑的电话。编辑说 Yerli 的作品太出色了，但是代码太长，无法在杂志上刊登出来——虽然那一期的页数已经增加了一倍。最后编辑建议 Yerli 把作品卖给发行商，那样他至少能获得 3000 德国马克。（编：3000 德国马克约合现在人民币 12637 元，算上通货膨胀等因素的话，在当时是很惊人的一笔数目。）

这个简单的建议为 Yerli 开启了一个新世界。对他来说，游戏不再只是一个业余爱好。

黑色传奇

4 年后，在 1994 年，Yerli 与一位朋友坐在"黑色传奇娱乐公司"一间狭小办公室里。这是一家英国的小公司，专门发行 Amiga 的游戏。这是 Yerli 的第一次商务会议，他的心里忐忑不安。会议桌的另一端，两位老道的商人[illegible]前这两个 16 岁少年。

Yerli 向他们演示的是他花了一整年做的游戏，叫做《Moi-Thai》。

不要小看这么一个中学生作品，Yerli 甚至在其中使用了"动作捕捉"技术。他与哥哥的朋友合作，在当地的一个体育馆里拍摄了武术动作，然后将录像带转录为 Amiga 里的数字短片。然后他用 Direct Paint 工作，将人物从背景中抠出来，再将人物进一步转化为点阵图。这样就做出了动作逼真自然的动态点阵图。最后，Yerli 花了数百个小时，手动调整了 5000 多帧动作，逐个像素地进行调整。那时他还不知道只要在绿幕前拍摄，就能事半功倍。他只知道用手头已有的简陋工具创造出美丽的动态图像。"黑色传奇"的两位商人看到这个少年的作品之后都被震撼了，那行云流水般的流畅动作是他们之前代理的商业作品都未曾有过的，游戏中玩家可以操控的动作也极为丰富。

实际上，当时 Yerli 已经把简朴的 Amiga 性能用到了极限，只剩下一点点内存让同屏显示两位战士。而这样的奇迹竟然是用古老的 BASIC 语言和汇编语言做到的。他没有使用 Amiga 操作系统的软件环境来写游戏代码，而是将 Amiga 几乎由里到外进行了软件重构，编程深入到了最底层，对各[illegible]进行了重新分配以满足其游戏的需要。

从来没有人像 Yerli 那样做游戏，来自"黑色传奇"的人这才意识到坐在他们面前的是一个天才。他们马上想要高薪聘请 Yerli，但是正式的聘书还没有发出，"黑色传奇"公司就破产了。

这次从希望到失望的经历对于 Yerli 是一次很大的打击，此后几年他一度放弃了编程。在此期间他随着几位兄长上了大学，他觉得电子工程太枯燥，于是竟然选择了经济学的专业。与其他 IT 业的创业者一样，他没有完成学业。要成为一个经济学家，需要选修的课程里有一个计算机科学，这对于 Yerli 是轻而易举的事，作为考试的一部分，他写了一个程序，但是因为他写程序的方法完全背离课程内容，结果得了个全班最低分。气愤的 Yerli 找到学校领导理论，要求给他改分。但大学领导们最终站在了教授的一方。此事导致 Yerli 对德国的大学教育彻底绝望。1998 年，Yerli 决定辍学。

Yerli 的程序被大学教授打了全班最低分，这确实是一个让他无法接受的耻辱。要知道，那时他已经是一个国际游戏编程爱好者协会的会长。

网络时空

1990 年代中 Cevat Yerli 的哥哥 Faruk Yerli 给家里装了网络，Cevat 当时就像进了糖果店的孩子，在网上冲浪之中一发而不可收拾。当第一个月的网费清单寄到家里时，看到上面 1200 德国马克（约合人民币 6000 元）的网费明细，用 Cevat 的话说："Faruk 当时就要杀了我。"那一个月，90% 的网费都是 Cevat 用掉的。

"我只不过是发现了一些新闻组。当时的互联网和今天不同，那时要耐心向许多。你必须要自己深挖才能发现资讯和同好，你会发现那些同好都是深度技术宅，他们对于某些东西非常有激情。"Cevat Yerli 说。

在网上，Cevat Yerli 发现了一群专业的图像程序师，还有一些物理学者和各类研究员。此外也有一些做游戏的人，他们正在研究一些新型游戏。他与这一群人成为了志同道合的朋友。1998 年，他将这群人聚集起来，成立了一家靠网络联系起来的公司，这家公司名为 Crytech。

虽说是一个"公司"，其实只能算是一个网站，其 50 名成员遍布于全世界。通过与这些朋友合作，辍学的 Yerli 在此期间开发了 3 款游戏。他们是他的救生筏，是他在游戏业界立足的最后机会。他决定找兄弟帮忙，与 Faruk 和 Avni 商量之后，他们买了三张飞往洛杉矶的机票——他们要去 E3 展推销自己的游戏！

"在那之前，我的兄长和父母们只把我当成一个贪玩的孩子，只是以此（做游戏）为借口不想上学。"Cevat 笑道。在这笑容中，有一丝苦涩的味道。他为当时让家人



□ Yerli 三兄弟的早年合影。



■《X 岛》DEMO，在当时画面这样的场景令人震撼。



拒绝而感到惋惜。

Faruk 和 Avni 支持 Cevat 的创业行动，他们和 Cevat 的姐夫一起出钱，同心协力创办了 Crytek。Faruk 说："我们从零开始，没有什么可输的。要么从零走向顶点，要么从失败中学点东西，以后不做就是了。"

Cevat 花了几个月时间将正在开发的几款游戏进行润色，然后把游戏刻录到一张 CD 里，装进了他的行李箱。

E3 之旅

三兄弟的 1999 年 E3 之旅是一次错误百出的闹剧。

首先是出入境管理局在伦敦希思罗机场把他们拦住。因为他们是土耳其籍，而且没有拿到前往美国的合适签证。好在德国汉莎航空公司方面帮他们解决了问题，让他们得以最终登上飞往纽约的飞机。当他们辗转从纽约抵达洛杉矶，才发现已经订不到酒店了。在他们租的别克轿车上烧了一天汽油之后，最后找到了一家黑店，被骗住进了连窗户都没有的破落房屋。

第二天一早，Yerli 三兄弟满怀激动地赶往洛杉矶会展中心。他们在门口登记处每人各交了 250 美元登记费才进入会场，这时他们差不多花光了所带的钱。后来他们才知道 E3 展从来没有收门票的说法，只要以游戏从业者身份递上名片登记一下即可入内。Cevat 后来苦笑说："我们可能是 E3 历史上唯一买了门票的傻子。"

穿着端庄的欧式西服，三兄弟像傻子一样站在会场里。周围穿着休闲随意的游戏开发者们满脸狐疑地看着他们，媒体记者们也是穿着 T 恤短裤，他们逛了一个又一个展台，没人把他们当回事。

这一系列令人沮丧的经历之后，Cevat 就快崩溃了。第二天他站在 NVIDIA 的次世代图像展示台前，他瞪了工作人员一眼，突然呵斥道："你妈的！我们从德国大老远跑过来，你们必须得看看我们的 DEMO！"

这一声吼倒是把 NVIDIA 的人给镇住了，他们到一边交头接耳商量一番之后，与 Yerli 三兄弟约在当天下午 6 点会面。

Yerli 三兄弟获得了 15 分钟的演示时间，地点就在 NVIDIA 展台右侧角落。当 DEMO 启动的时候，旁边路过的记者们纷纷驻足观看。这个 DEMO 的名字叫做《X 岛》。

Crytek 的《X 岛》展示了一个郁郁葱葱的热带岛屿，远处的景色在地平线上伸展开来，海岸上微波粼粼，树林里枝叶摇曳，阳光透过林木，洒下斑驳的光影。巨大的岛屿上偶有恐龙出没……在场所有观看了此 DEMO 的人都呆住了。这个来自无名小卒的 DEMO 简直超越了他们所知所有大开发商的作品。在会场其他地方的其他 NVIDIA 员工也闻风而来，他们要求加长演示时间，原定的 15 分钟演示延长到了 2 个小时。

Yerli 三兄弟的此次 E3 之行成功签下了 NVIDIA 这个大客户，他们把《X 岛》当作硬件性能评测软件卖给了 NVIDIA。次年新出的所有 NVIDIA 显卡都会赠送该 DEMO，用于展示其显卡实力。对 Crytek 来说这笔交易最重要的意义不是授权金，而是能够帮他们打响名气，从此 "Crytek" 这个名字将会被所有电脑发烧友铭记。



▲Cevat Yerli 与《RYSE》原来的概念设计研究工作。

《X 岛》之后不久，Crytek 又签下了另一家大客户——育碧！他们要以《X 岛》的技术为基础创作出一款完整的 3A 级大作，Crytek 将由此成为一家真正的公司。

5 年后，由《X 岛》进化而来的《孤岛惊魂》震惊业界，Crytek 从此成为世界高端技术的代表力量。

诸王与诸国

2006 年，Yerli 构思了一个新作创意，它将最终演变成《RYSE》。在此过程中，游戏的美术风格发生了巨大的变化，故事背景和开发团队都几经变更，游戏开发预算水涨船高，游戏类型从主视角射击变成第三人称视点，平台从 X360 跳槽到 Xbox One，操作方式从手柄转向体感操作，又转回手柄操作。

"我只能说我们在它的设计和技术上都有些过头了。" Yerli 说。

但没有这些工作，《RYSE》就不会有今日的强大。作为 Xbox One 首发期间的游戏之一，《RYSE》的目标是颠覆玩家对动作游戏的认识！

在 2006 年，Crytek 已经有一款成功的作品，那就是以惊人的海岛场景吸引业界眼球的《孤岛惊魂》。那时 X360 刚发售没多久，而 Kinect 还是以色列初创业小公司 PrimeSense 实验室里的一件样品。而 Crytek 已经在开发《孤岛惊魂》的精神续作，同时 Yerli 希望 Crytek 能快速扩张，同时开工多个项目。

当时 Yerli 设想的是 Crytek 至少要有两个主力品牌，一款游戏周期两年，两个轮流推出，这样每年就都有一款大作面世。Yerli 构思了另外两款游戏，一款是名为《Kings（诸王）》的大型多人网游，还有一个是主视点动作 RPG，名为《Kingdoms（诸国）》。Crytek 内部的早期设定图中，可以看到手持大剑、穿着兜帽服的角色，有点像《刺客信条》系列的主角。

《诸王》与《诸国》开始时只是很小的项目，由几名员工制作小规模的游戏概念原型，并对此概念逐步进行扩充，至少做到能够向发行商兜售项目代理权的程度。Crytek 总经理 Nick Button-Brown 说："当时主要是将游戏世界观一点一点的堆叠起来。"

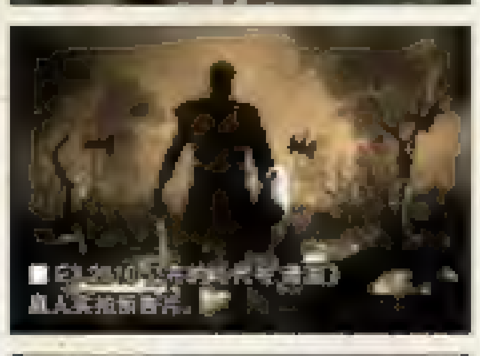
2009 年，Crytek 向微软同时推介了《诸王》与《诸国》，微软对《诸王》不感兴趣，但是愿意进一步洽谈《诸国》这个项目。在当时的《诸国》推介视频中，首先是从着火的中世纪庭院开始，主角以第一人称视点与一个个敌人战斗，血腥而充满力量感。在这次推介的幻灯片写着"预定 2011 年第一季度发售"。

Nick 说："这并不是一款实际游戏，而是用于证明我们的游戏概念。我们想要证明主视点近战是可行的，平衡性能够做好，而且会非常有趣。我们知道这种近距离的体验很有感染力，一定能吸引玩家。"

Crytek 在微软的首轮推介成功，《诸国》项目提案被提交到了微软游戏工作室副总裁 Phil Spencer。Spencer 对《诸国》也很有兴趣，认为其对于微软第一方游戏阵容是很好的补充，射击类游戏过多的 X360 需要这样的近战型游戏。而且支持本作也就相当于支持 CryEngine 在 X360 上的发展，有利于吸引那些用 CryEngine 开发

■2006 年的《诸国》概念图





■E3 2010 上公布的《诸国》真人实拍宣传片。



■2011 年的《RYSE》概念片。



的游戏投放到X360。Spencer说："他们就像当年的Epic一样，他们是做PC游戏和跨平台游戏的，现在他们想做一些不一样的大作。"

微软与Crytek开始深入讨论合作事宜时，Kinect尚未正式对外公布。随着谈判的进行，双方达成了共识——《诸国》不仅对微软很有价值，将其变为一款Kinect游戏更有价值。Nick说："回顾4年前的东西感觉有些奇怪，当时看来这样的推介非常完美，但是如今回过头来看，那简直是糟透了。"

实验

2010年的E3展上，微软公布了《代号 诸国》。当时在其发布会播放的视频中，全部是由真人实拍，其氛围让人想到《斯巴达克斯》等历史题材的美剧。

当时在Crytek内部，《诸国》正在持续进化中。首先是操作方式转为Kinect的体感操作，玩家可以在空中挥舞手臂，模拟挥剑与持盾动作。游戏故事背景从"中世纪奇幻"变成了更真实的罗马历史背景。Nick说："我们当时还不想透露罗马这个历史背景，在预告片中有一些关于罗马的暗示，但这只是我们不愿意透露的秘密。"

当时《诸国》是由Crytek的布达佩斯工作室负责开发，但是在2011年初，布达佩斯工作室停止参与此项目，Crytek并未公布原因。随后在2011年的E3展期间，Crytek确定了《RYSE》这个游戏名。与此同时，布达佩斯工作室开始裁员，留下来的员工被分配到移动游戏项目组。《RYSE》的开发转移到Crytek的法兰克福总部，此时多名重要开发人员对于Kinect的操作方式提出了质疑。

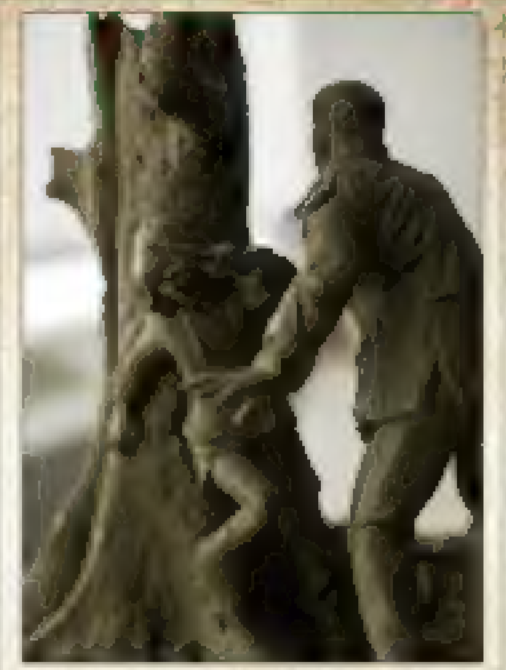
尽管如此，Crytek正式对外发布了游戏的第二段预告片，其中包含不少具体游戏内容，包括用Kinect操控剑与盾——虽然这段预告片实际上是用CG制作的。而在幕后，体感操作方式走入了死胡同。Yerli表示，当时那段预告片是一种"市场测试"，目的是看公众对这种操作方式的反应如何。实际上Crytek进行了多次类似的测试，他们对于该用何种操作方式也不是很有信心。

在2011年，《RYSE》经历了巨变。Yerli和他的团队进行了大量的实验，他们组建了多个小组对游戏概念进行测试，其中有不少是来自外部的团队。比如《除暴战警》的开发商Ruffian Games也参与了此项目，Crytek聘请他们实验本作的PVP多人模式设计，不过该系统最终没有被收录。

另一方面，Crytek法兰克福工作室接手《RYSE》后，将其变成了一款更具电影色彩的游戏。Crytek创意开发总监兼游戏剧本主要创作者之一的Rasmus Hoejengaard说："实际上变成了一款轨道式推进的互动电影。"

Yerli对此概念非常认可：游戏是沿着游戏设定的轨道不断推进下去，玩家可以移动的空间不大，不过在一些重要节点也存在分支。这样[illegible]，电影演出效果也能最佳化。按照此方案，《RYSE》的计划游戏时长为4小时，其中有战斗而without对话选择。一些开发人员认为，这种做法能够最好的应用Kinect的操作方式，也可以展示CryEngine的画面效果。





▲在Cevat的办公室里，摆着这么一个《[illegible]》的场景雕塑。

但是此方案最终也被放弃了。

"我们后来觉得这种东西很难让玩家买单。但有趣的是，恰恰是这个版本的项目推介，让我们走到了今天。"Nick说。

改变

2011年快要过去了，Crytek仍未对《RYSE》的操作方式作出最后决定。

那些支持Kinect操作方式的开发者们对工作进展非常自豪，战斗与移动都可以通过体感操作完成。他们用一些巧妙的方式掩盖了体感操作的延迟，正在着手解决体感操作的其他设计问题。本作设计总监Patrick Esteves说："我们搞定了移动方式，第一人称视点的战斗也有80%是可以体感控制的。"

Crytek的其他人担心这种游戏的体感操作时间太长会把玩家累坏，Kinect也缺乏玩家所需的操作精确性。于是他们又做了三个样本，用于对比以便作出最终决定。其中一个样本是使用Kinect操作，一个使用传统手柄操作，还有一个是手柄与Kinect配合，战斗只能用手柄，玩家可以移动头部来移动镜头。至于传统手柄的操作方式，画面中首次出现了主角——增加了全新的第三人称视点。

Crytek将这三个样本放在一起进行对比评测，在公司内部进行了意见调查。Esteves说："我们想使其尽量科学化，所有人都把三个版本玩了一遍，然后分别从玩家和开发者的角度给出意见。结果，老实说，三个方案的支持率差不多各占三分之一。"

Crytek还是无法做出这艰难的决定，他们只能将调查范围扩大，在微软的用户调研实验室进行了调查。最后，调查数据开始向着纯手柄操作的方式倾斜。大部分玩家表示希望在画面中看到他们控制的角色。此时，《RYSE》已经变成一款极为强调剧情的游戏，围绕主角Marius的故事。调查表明，玩家希望在画面中看到他。

随着游戏开发进程的深入，开发团队也意识到使用手柄操作的第三人称视点能够做出更高质量的游戏。Esteves说："第一人称视点体感操作的情况下，单是基本动作就要花很多时间教玩家怎么做，这样并不能让玩家融入到游戏世界中，那这么做还有什么意义？"

Crytek终于决定还是使用手柄操作，他们将此决定通知了微软。这下微软方面着急了，他们把Crytek的几个总监叫过来开会，"我们这还是做Kinect的游戏吗？"但微软对几个样本进行对比之后也不做声了，他们和Crytek一起坐在会议室里，彼此已是心照不宣——如果坚持Kinect的操作方式，核心玩家们将无法接受。

《RYSE》的故事背景改变了、美术风格改变了、操作系统改变了、开发团队也变更了，最后Crytek做出了最根本的改变——他们将游戏平台改成了Xbox One。

Yerli透露，《RYSE》变更为Xbox One游戏是在2012年的事，当时已进入游戏的后期制作阶段。但Crytek希望能更早进入次世代。由于操作方式变更，《RYSE》已无法按照原定上市时间发布，Yerli暗中揣测微软可能也想《RYSE》换平台。"我们就知道它（微软）的心思，因为当时在X360上发售已经没有意义了……只不过Xbox One当时还没有公开。"

作为一家致力于打造高端引擎的公司，Crytek强烈希望尽早参与到次世代游戏项目。但是在2012年之前，微软尚未开始Xbox One的业内推广工作，大部分第三方对Xbox One几乎是一无所知。Crytek也无法获得微软在次世代游戏上的资助。不过Yerli在2011年已经做好两手准备，《RYSE》的画面是按照他们猜测的次世代标准制作的，使用了许多高端技术。所以在2012年，当《RYSE》决定转移到Xbox One时，需要做的转换工作并不是太多。

Phil Spencer表示，并不是Crytek在跟微软玩老鹰捉小鸡，只是他们当时无法确定Xbox One能

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

在什么时间推出。其实在主机末期开发的游戏，这种事情很常见。很多开发商都会在本世代主机和次世代主机之间摇摆，所以就只能先做内容，然后再考虑平台。在 Xbox One 上面推出《RYSE》，可能销量会比出在 X360 低。但是能够为 CryEngine 抢占先机，这对于一家引擎供应商来说至关重要。当年虚幻引擎 3 也是因为在 X360 上抢占先机而获得了其他开发商的广泛支持。为 Xbox One 打造一款画面惊人的首发游戏，很容易引起整个业界的关注，将会让更多开发商选择使用 CryEngine。Phil Spencer 说："如果你还记得当年那款叫做《Warfare》的游戏，也就是后来 X360 上的《战争机器》，当时我们也是让 Epic 集中精力今早将他们的引擎搬到我们平台说。这对我们双方都有好处，而且对后来诸如《质量效应》等使用虚幻引擎的游戏也是大有裨益。"

《RYSE》的 DNA

2013 年的《RYSE》已经与 2006 年的《代号 罗马》完全不同，壮观的战争场面让人觉得是在观赏一部史诗大片。或者说它又像一个古装般的《使命召唤》，将真实的战争大场面呈现在玩家面前。拜机能优势所赐，《RYSE》在营造大场面的同时，细节上也做得一丝不苟。从背景的细节，比如随风摆动的布料，都烘托了整体的真实感。而这一切，也有赖于过去 7 年的不断改变与积累。

最初，从第一人称视点转为第三人称视点时，Crytek 开发人员们本来为失去那种近距离战斗的力量感而感到惋惜。比如近镜头呈现敌人的表情与面部反应，就是第三人称视点很难做好的。所以 Crytek 决定将近战时的镜头拉得比普通第三人称视点动作游戏更近一些，镜头中非常强调敌人的表情。敌人也不像一般动作游戏那么耐打，几招即可置之于死地。这就决定了本作的战斗节奏，玩家可以优雅地在成群敌人之间辗转厮杀。另外，本作的规则是玩家不会被屏幕之外的敌人打到。这一系列设计决定产生了连锁反应，成为初期设计方案对后期版本的影响表现之处。Crytek 将此称为《RYSE》的"DNA"——"有效"的短距离剑盾攻击为本作的战斗带来了一种"生死肉搏"的感觉。根据玩家的反应，游戏将会有分数加成。当进入"专注模式"，玩家的动作实时进行，而敌人会进入慢动作状态。杀敌之后，玩家还可以选择将分数用于短期还是长期的能力增长。

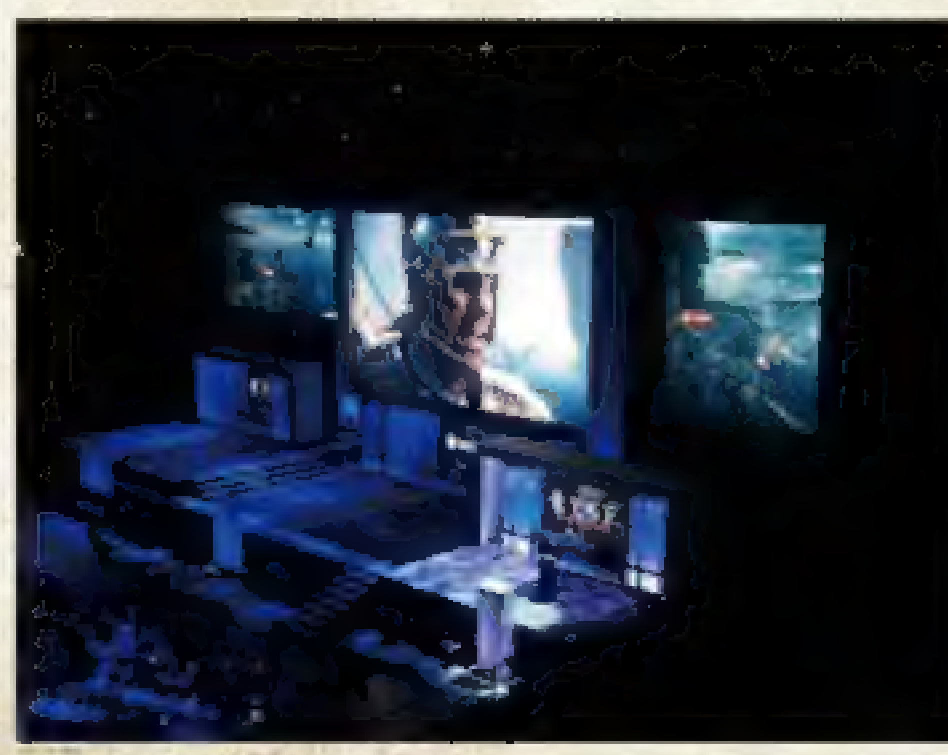
除了战斗之外，本作的动作要素也非常充足。游戏中大量使用的动作捕捉是与 Imaginarium 工作室合作制作的，该公司的著名演员 Andy Serkis 曾演绎了《指环王》中的经典角色咕噜。游戏故事描述了主角 Marius 的"两面"，以及他为家人复仇的经历。

Crytek 的开发者们对于本作最常用的形容词是"代入感"，他们的目标是借助次世代主机的强大视觉表现里带给玩家最强的代入感，同时运用电影技巧以及 Kinect 的功能，让玩家仿佛成为这个世界的一部分。Yerli 经常对他的团队说："上个世代是围绕身体语言，而次世代是围绕表情演出或者完全的表演捕捉，并加入电影拍摄技巧。"Crytek 对 Kinect 操作方式的实验没有浪费，虽然《RYSE》主要是用手柄操作，Crytek 还在尝试添加一些运用 Kinect 体感操作和语音功能的内容，为游戏增添一些有趣的特殊体验。比如玩家可以用语音对其指挥的部队下达命令，让他们使用发射投石器或者冲向敌军，或者鼓舞士气。在某些时候，玩家还要做出模仿持盾的动作抵挡前方射来的飞箭。这些体感操作可能没有手柄操作那么高效，但是会获得更多分数奖励。如果玩家反感体感操作，也可以完全无视这些功能，这对游戏的推进没有影响。

还有一些在变成第三人称视点之前的概念也得到了传承，比如剧情重要时刻的抉择，以及在竞技场中扮演角斗士的多人合作模式。此外本作也对应 Smart Glass 的功能。Nick 说："如果我们没有经历那些阶段，可能如今也不会将这游戏做成今天这样。"

《RYSE》代表了 Crytek 对技术新领域的探索。15 年来，人们一说到 Crytek，马上就会想到郁郁葱葱的海岛。Crytek 的技术总是以表现野外场景见长。现在 Crytek 的新技术方向是以人为本，要表现出逼真的人物表情。如今去拜访 Crytek 的工作室，你会觉得简直跑进了好莱坞片场。Yerli 花了不少钱聘请好莱坞视觉特效专家，添置了最先进的面部捕捉设备。

其实在 2006 年 Crytek 内部已经有一个游戏项目，试图挑战最真实的人物表情。当时 EA 已经签署协议想要发行这款游戏，可 Yerli 后来亲自把该项目砍掉了，原因是当时的技术无法做到让他满意的真实表情。在 Crytek 法兰克福总部还能找到这游戏留下来的遗产，包括一系列游戏角色的雕塑。这款游戏叫做《救赎（Redemption）》，其灵感来自 Cevat 某次拜访哥哥 Faruk 家的经历。当时他和侄女在后院玩，刚转身一小会，小姑娘就不见了。"当时我就慌了，她跑哪儿去了？我完全吓坏了。"Cevat 最后找到了侄女，但这种经历让他产生了新作灵感，这就是《救赎》的由来。他要在游戏中表现出这种强烈的情感。Crytek 的几名员工为这款游戏花了几年时间，游戏被取消后，美工 Eric Cochonneau 曾在网上发布了设定图，在 YouTube 上还能找到本作的预告片。据 Yerli 描述，该作相当于《最后生还者》与《孤岛惊魂 2》的结合，是一个开放世界的第三人称视点射击游戏，游戏的目标是保护一个 10 岁的女孩，她的名字叫 Jelena。游戏的特色是有一个"看 Jelena"键，按一下镜头就会转向 Jelena 的脸，从她的表情就能看出她的状态。



▲微软在展前发布会上重点展示《RYSE》

RYSE 的名称由来

《RYSE》为何名为"ryse"而不是"rise"？Yerli 表示这主要是注册商标的问题，这种单一常用单词很难注册到商标。将"i"换成"y"，就变成了一个生造的词。这一建议其实是来自微软，过去也有很多游戏采用类似的方式解决商标问题。

但是《救赎》被取消了，一方面是技术不够成熟，还有一方面是对其市场前景不看好。Yerli 说："很多玩家会说，我不在乎她，她烦死了，我只想一枪打死她。"

而现在，Yerli 认为时机已经成熟了，《RYSE》将玩家需要的暴力与情感结合，要展现的是残酷战争背后的情感冲击力。

救赎

如今，总部位于法兰克福的 Crytek，已成为德国最具实力的游戏开发商，在 90 年代 Cevat 通过网络认识的很多游戏编程爱好者们都加入到 Crytek，并搬到法兰克福生活。浓厚的国际文化氛围成为 Crytek 的标志，在其法兰克福总部，员工分别来自 40 多个国家。Crytek 在乌克兰基辅和德州奥斯汀都有卫星工作室。

除了继续研发业界最顶尖的引擎技术外，Crytek 也充分迎合业界趋势，尝试全新领域。Crytek 旗下工作室开发了手机游戏《Fibble》、免费游戏《Warface》，引擎授权的收入为 Crytek 带来了源源不绝的资金。目前 Crytek 同时开发的游戏有 6 款，法兰克福总部的大部分员工都在紧张地开发《RYSE》。Crytek 能否成为次世代的 Epic Games 在此一举。如果 Crytek 成功，Yerli 将会向他的目标更迈近一步，最终他要打动玩家的不是技术，而是情感。待时机成熟之时，他更想做的是《救赎》那种游戏。这需要技术的沉淀，更需要整个业界观念的转变。"Crytek"是"让人哭泣的技术"，以情动人或许才是 Cevat Yerli 的终极目的。

THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED

幽浮解密 2K Games的8年荆棘路

文 清闻清城 编 娜尼 美编 anubis

作为Rockstar的母公司，拥有《GTA》这个超级吸金巨作，Take-Two资金充沛，也有足够的人才。"收购"是其扩张的主要手段。

1990年代初，亿万富翁之子莱恩·布兰特（Ryan Brant）创办了Take-Two。此后多年时间，Take-Two一直是中小规模的发行商，他们开发的游戏被认为"铁铲软件"——意思是毫无新意的廉价软件，或者也可以理解为那些放在商店里无人问津，只等被铁铲挖坑埋掉的垃圾游戏。

1998年Take-Two迎来了转折点——他们收购了索尼集团旗下的BMG Interactive，这家公司刚刚发行了苏格兰DMA Design公司的《横行霸道》。2001年，该公司更名为Rockstar，推出了《横行霸道III》，它的销量可能相当于Take-Two过去所有游戏的总和。巨额现金流入，Take-Two咸鱼翻身。2002年，Rockstar推出《横行霸道 罪恶都市》，2004年则推出《横行霸道 圣安德里亚斯》，仅这3款游戏，就卖掉了5000多万套。Take-Two顿时富得流油，于是布兰特和他的董事会开始讨论，这笔钱该怎么花？为实现扩张以及可持续发展，他们决定用这笔钱收购一些有才华的团队，开发更多像《GTA》一样出色的游戏。

2005到2006年间，Take-Two花费了8000多万美元，收购了一系列的开发商，其中包括波士顿的Irrational Games和巴尔的摩的Firaxis Games。与Rockstar一样，这些工作室也以各自高质量的游戏在业界享有盛誉，而且他们都有业界顶尖制作人坐镇，前者是肯·列文（Ken Levine），后者是大师席德·梅尔（Sid Meier）。

将这些工作室收购之后，Take-Two抛弃了他们已名声在外的公司名，全部并入到其发行子公司2K Games。2K Games之名来源于Take-Two从世嘉手中收购的体育游戏部门，以其一系列"2K"为名的体育游戏而著称。当时Take-Two以EA为目标，认为体育游戏将会是未来公司的主营业务之一。

因为Rockstar的成功案例，2K Games给予旗下各工作室充分的创作自由，尽可能开高薪招聘最具才华的开发人员。也正是在这样的环境中，诞生了《生化奇兵》等大获成功的新系列。但也不乏失败的案例，比如今年才得以重见天日的《调查局 幽浮解密（The Bureau: XCOM Declassified）》。这款游戏开发了8年，至少换过3个名字，更换了3种类型，历经3个工作室，如今终于问世，但已无人关注……

幽浮再现

2005年，Take-Two从雅达利手中买下了经典科幻战略游戏"《幽浮》系列"的版权。Take-Two希望建立起卓越的品牌形象，而《幽浮》在1990年代曾红极一时，多年之后还是有许多玩家念念不忘，每年都有大批玩家呼吁开发续作。而拥有版权的雅达利公司也启动了FPS游



▲2001年发售的X-COM: Enforcer遭受批判。



▲ Irrational 开发的超级英雄游戏《自由力量》

戏《幽浮 联盟》的开发工作，该作被两度取消，于2002年被彻底放弃。处于破产边缘的雅达利急需资金，于是就把版权卖给了Take-Two。

2006年，Irrational Games和姊妹工作室Irrational Games Australia合并更名为2K波士顿（后来又重新更名为Irrational Games）和2K澳大利亚。Take-Two将《幽浮》新作的开发工作交给了这两个工作室。

此时距离Irrational新作《生化奇兵》的发售还有一年时间。《生化奇兵》毕竟是原创新作，虽然继承了《网络奇兵》的基因，但谁也无法预料它的商业潜力。当时在Irrational内部反而有更多人看好《幽浮》项目，肯·列文也多次对外宣称自己是一个铁杆《幽浮》粉丝。

于是Irrational的一个小组做了《幽浮》新作的概念片段用于向高層及相关人士展示。据知情人士称，其中一个最早的展示片段是经典《幽浮》原作的忠实续作。Irrational使用的引擎是超级英雄题材游戏——《自由力量（Freedom Force）》所用的引擎，非常适合其战略战术设定。但高层判断战略类游戏已经过时，于是该方案被放弃，改为另一个FPS的方案。当时正是《使命召唤2》最火的时候，而且Irrational内部也有许多FPS方面的人才，正在开发的《生化奇兵》也算是一款FPS。

然而事实证明将一款战略游戏改造成FPS是非常困难的。FPS版《幽浮》经历了多种设计方案，其中大部分还没有到制作情节串联图板的阶段就被否决了。该项目在2K波士顿和澳大利亚两个工作室之间转来转去，两个团队都拿不出很好的解决方案。

其中有一套方案是设定于被侵略之后的地球，世界各地都是各种抵抗游击队。制作者要营造成人类与外星人之间实力悬殊的绝望感。此方案的一个情节串联图中描绘了主角在某个城市广场安装炸药，让路人类憤而抵抗外星入侵者的场面。

另外一套方案作出了一个完整的DEMO，讲述玩家从一艘外星飞船逃出，绕过轨道碉堡，穿过大气层，降落到地面基地。在DEMO最后的一个片段，玩家爬上巨大外星人的背部，寻找消灭外星人的方法。据悉这个DEMO是为E3展准备的。

单人游戏部分的内部演示大部分是Irrational方面制作的，2K澳大利亚主要负责制作多人模式。有一个DEMO中包含了不对称式的团队多人模式，一方扮演人类，另一方扮演外星人。此模式类似于《异形大战铁血战士》系列，不同种族有各自的能力和武器。

这种“从大量概念方案中遴选优秀者”的做法在业内非常普遍。因为每个概念方案只是浅尝辄止，制作成本并不大，其目标是孵化出真正牛逼的方案，获得大部分成员认可后，就可以投入一年的时间深入开发。然而《幽浮》的概念横亘数月，这样的牛逼方案始终未出现。

神秘调查

2007年，《生化奇兵》终于制作完成，业界评价之高令2K Games上下为之振奋。看到本作的潜力之后，肯·列文决定其工作室将不再继续开发《幽浮》，而是将精力全部放在“《生化奇兵》系列”身上。《幽浮》被全权交给了2K澳大利亚，原多人模式方案被放弃了，2K澳大利亚开始致身制作单人战役模式，他们选择了Irrational所定的最后一个概念：设定于1950年代的FPS游戏，人类用并不先进的武器对抗外星侵略者。

从2007年底到2010年初，Take-Two给2K澳大利亚下达的任务是扮演“支持者”的角色，为Take-Two的其他工作室提供支持。首先它帮助Irrational完成了《生化奇兵》，然后负责了该作PS3版的移植。

2007年，Irrational多名核心成员因为与肯·列文不合离去，在加州组建了2K Marin，Take-Two将《生化奇兵2》的开发工作交给了该工作室。2K Marin很受重用，除了《生化奇兵2》之外，他们还负责开发另一个原创新作。2K澳大利亚为他们提供了支持，承担了《生化奇兵2》很大一部分的开发工作。在这三年时间里，2K澳大利亚在帮助其他工作室之余，只有一个小团队持续进行《幽浮》的开发工作，项目进展非常缓慢。在《生化奇兵2》发售后，《幽浮》才被真正重视起来，2K澳大利亚希望借助本作跻身到3A级工作室的行列。

2010年对2K澳大利亚来说本该是一个幸运年，他们终于不用再给他人做帮手。而2K总部方面认为他们已经给澳大利亚足够长的时间，3年时间做个靠谱的方案出来肯定够了。他们对初期的演示也确实满意。

在2010年初，2K澳大利亚的创意总监是Jonathan Pelling，美术总监是Andrew James，设计总监是Ed Orman。Pelling和Orman是已经在公司工作10年的元老，James也做了9年。他们的整个团队有40人，这是他们出人头地的机会。他们做出来的方案叫做《幽浮 未知敌人（X-COM: Enemy Unknown）》，主创者想要营造出神秘感，所以做成了渗透恐惧感的FPS。其副标题是当年经典的游戏正式名称，同时也代表了本作的基调：你能看到敌人，能与之战斗，却永远无法真正了解敌人。

2K澳大利亚向上级演示的是一个电梯片段，相当于《幽浮》原作融入《X档案》的风格。背景设定于1950到1960年间。玩家扮演政府探员，并没有能与外星人战斗的武器，所以只能调查、拍摄与逃跑。游戏的美术风格有些抽象，外星人会化成一团黑烟，或者变成一团粘状物。第一个敌人就是被叫做“泰坦”的大石塔状外星生物，这成为后来本作的主要宣传形象。

虽然是第一人称视点，这个设计方案的很多地方都与《幽浮》原



▲ 2010年初对外公布的游戏画面。



▲ 2K Marin、Irrational和2K澳大利亚之间距离遥远。

作非常相似。玩家可以在地图上选取多个任务地点，根据不同的任务完成顺序，此后各任务的展开都会发生变化。收集了信息之后会回到幽浮基地，是典型的60年代军事基地风格，玩家可以在那里完成研究目标，制定未来任务的战略。

2K发行部门对此方案非常不满，他们要求2K澳大利亚在2011年[illegible]，他们可以从2K Marin调配80人参与本项目，相当于2K澳大利亚总人数的两倍。

在《生化奇兵2》发售之后，2K Marin的100名员工被分为三组：第一个小组负责制作《生化奇兵2》的DLC，第二组是包括创意总监、首席美术师等在内的5名核心成员，他们负责构建原创新作的设计概念，其余所有人都被安排到《幽浮》项目。这三组人都是由备受爱戴的工作室主管Alyssa Finley掌管。

2K Marin方面主要负责多人模式，而2K澳大利亚继续开发单人部分。二者的主次关系与《生化奇兵2》恰恰相反。问题是2K Marin的规模大得多，而且毕竟以其为主导推出了《生化奇兵2》这款很成功的游戏，而规模较小的2K澳大利亚并未主导过大项目。是什么让2K Marin [illegible]？

2K Marin花了几个月时间开发多人模式设计，建立了一个框架，[illegible]进行了修改，使其适应多人模式的需要。早期的多人模式被定为生存模式，四名玩家要互相帮助抵达地图上的目的地，有点像《求生之路》。

剑拔弩张

2K Marin与2K澳大利亚之间一直是貌合神离的关系，双方的沟通存在很多问题，就连安排个电视会议都很困难——毕竟他们之间有18个小时的时差，多数沟通工作是



通过中层领导完成的，主要是互相交换任务列表。

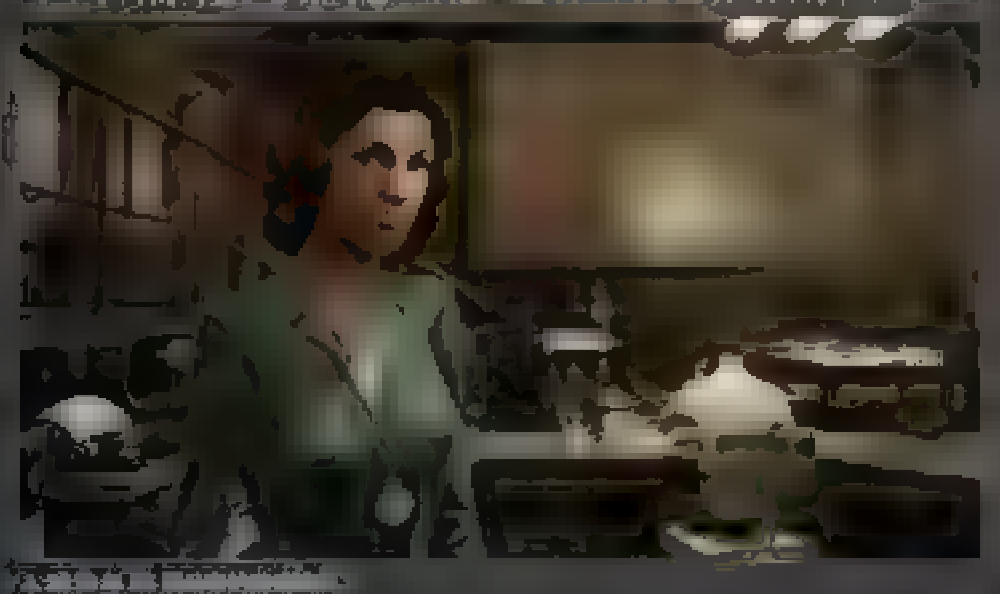
2010年4月14日，2K总部决定将2K Marin与2K澳大利亚合并，新工作室被叫2K Marin，也就是说，总部默认了Marin的主导地位。此决定加剧了两家工作室双方的不满。澳大利亚方面认为自己失去了地位，而Marin的雇员们则接管了一个完全不了解的团队。

就在同一天，2K正式对外公布了《幽浮》。

在官方新闻稿中，游戏名称只有“XCOM”，中间没有横杠，也没有副标题，“未知敌人”这个名字被放弃了。新闻稿中如此描述：“这是一款来自《生化奇兵2》制作者的[illegible] FPS。”

2K Marin仍然不断收到来自澳大利亚方面的任务列表，双方之间的鸿沟越来越深。2K Marin需要更高的主动权，澳大利亚方面仍对项目主导权死抓不放——尽管两方在名义上已经是从属关系。

到2010年5月，2K Marin已经意识到其多人模式无法在上市前完成。澳大利亚方面也知道2011年11月上市无望，2K总部决定放弃多人模式，要求Marin方面帮助澳大利亚完成单人战役模式。此时距离《幽浮》的E3 2010首次正式公众展出只剩下不到一个



月的时间。

尽管这两家相隔大半个地球的工作室之间冲突不断，2K总部方面仍然希望他们能够加快进度，赶上既定的发行计划。他们相信只要增加人手就能解决问题。两个工作室在分工上尽可能减少重叠，[illegible]的必要，2K Marin接管了“外勤任务”方面的开发工作，而2K澳大利亚负责幽浮基地战略方面的开发工作。

2K澳大利亚将幽浮基地内容扩大，使基地成为了整个游戏叙事的核心，游戏中战役模式的战斗战略、研发和外勤都是在此进行。他们还计划做一个Facebook游戏并与基地同步，让玩家能随时随地查看自己的基地。不仅是基地部分内容，2K澳大利亚的几个主要负责人还插手了外勤任务的设计，这导致2K Marin方面不服从的情况时有发生，双方在制作方向上有很大的分歧。2K澳大利亚策划的神秘关卡与未知敌人对于Marin方面来说很难执行。澳大利亚的主策划很难将每个地球的具体设计意图准确传达给Marin，而设计师不知道攻击神秘敌人的特性该怎么做，也不知道玩家和敌人的战斗怎么打。

虽然《幽浮》标榜为FPS，其核心机制是研究，玩家要花大量的时间验证据、搜索信息。任务的目标通常是要让敌人[illegible]，并从中研究出有用的信息。但敌人是没有固定形态、没有躯体的，玩家要怎样才能[illegible]在其视野之中？美工与程序员对此都无法把握。这对于射击游戏来说是最基本、最简单的机制，尤其是这种有大量潜行要素的游戏。你都不知道敌人是否看到了你，如何将游戏进行下去？

当时2K Marin的主管们都在忙着开发他们工作室自己的原创新作，虽然投入了大量人员开发《幽浮》，但整个工作室对此项目的态度是消极的。项目要进行下去，双方领导必须面对面进行合作。为了缓和双方的关系，两个工作室开始交换一小部分员工，派遣人员到对方工作室驻扎几个星期或者几个月。此举确实发挥了作用，2K Marin与2K澳大利亚之间的关系逐渐缓和，但游戏的基础已经给毁掉了，大批员工陆续辞职。

随着双方关系的缓和，2K Marin逐渐在更大程度上影响了项目的方向。临近E3 2010之时，《幽浮》的方向已悄然转变，不再围绕那种奇妙神秘的遭遇战，而是更多地围绕研究和能力的升级。

在E3 2010期间，2K邀请一些媒体进行了本作的内部演示，这次演示的完整版从未对外界公开，不过有一些预告片中包含了其中的一些片段。媒体对这段Demo反应冷淡，很多评论者不明白2K为什么把《幽浮》变成一个FPS游戏，他们并未注意到本作与原作的相似之处。

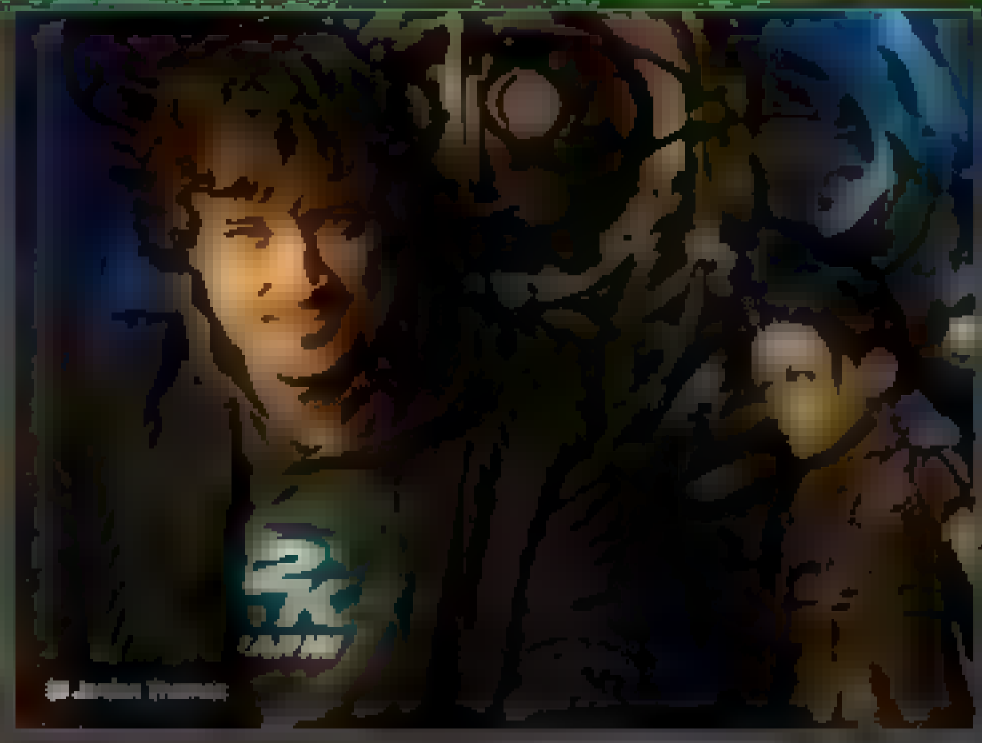
开发沼泽

另一方面，Irrational已切断了与《幽浮》项目的所有关系。2K要求Marin和澳大利亚的员工不得与Irrational方面进行任何与工作相关的交流，他们对Irrational正在开发的内容一无所知，直到《生化奇兵：无限》对外公开之后他们才和外界同时得知此项目。而2K Games收购的另一家开发商Firaxis当时正在制作一款更传统的《幽浮》战略游戏，这一直未对外透露。2K Marin与Firaxis之间几乎没有什么沟通。实际上，Marin的大部分职员直到那款战略版游戏发售之时才看到了实际游戏画面。

E3 2010之后的几个月是动荡不安的，但这与游戏的公众反响无关。

2010年末，2K澳大利亚多名高管离职，包括美术总监Andrew James和设计总监Ed Orman。两人离职后成立了Uppercut Games，后来推出了iOS第三人称视点射击游戏《Epoch》。2K Marin陷入了管理层空缺。在2K双方面的组长级以上都认为，《幽浮》如果继续按照“神秘敌人”以及研究基地任务架构的路线走下去，可能永远也完成不了，于是游戏进行了一次小改版。





Jordan Thomas

内容，同时找到能对《幽浮》进行改良的突破口，让游戏能尽快上市。游戏的整体架构不变，但关卡内的游戏体验改变了。在改版阶段，各主要负责人还要确定的一点是游戏的核心究竟是射击还是潜行。

2K Marin内部各部门马上着手为新增内容做样本，从其他游戏借鉴了一些元素，包括《分裂细胞》中敌人寻找玩家的方式，还有一个[illegible]。这的就是在这个时期，游戏策划们决定让玩家控制另外两名组员，这是2010年版本中所欠缺的。最初对组员的控制非常有限，但是游戏的战略性会大大提高，这也导致游戏从第一人称视点变成了第三人称视点，这样玩家才能更好地掌握战场全局，而这意味着需要进行一次伤筋动骨的大改动。

2K Marin内部正在开发原创新作的几位总监级人物都被召回到《幽浮》项目，开发中途的新作被取消，这对于Marin团队的士气又是一次沉重打击。在此之前，很多加入到2K Marin的员工都是看到《生化奇兵2》大获成功，他们相信接下来的原创新作会让这家工作室成为2K Games的王牌之一。谁知剧本以为只是精雕细琢个别的《幽浮》变成了他们的主要工作，而投入最大热情的原创新作就这么被取消了。他们陷入了所谓的"开发地狱"，已无法抽身。2K Marin的很多人都认为他们是在给其他工作室擦屁股，而且永远摆脱不了。

《幽浮》是否能顺利推出上市已经不重要了，2K Marin的目的已经改变了，它不再是2K的新秀工作室，他们再也没有机会像(rebooted)那样拿到大预算开发自己的品牌，他们成了一个救火队的工作室。

另一方面，2K为了把已经耗费了大量资金的《幽浮》做完，又派了多个总监级的人物到2K Marin，创意总监Jordan Thomas负责了编剧，将整个剧本推倒重来，之前的版本映射了五六十年代的美国人际问题，Thomas将这些故事放到主线中，并将时代背景推至1962年，融入冷战期间的各种政治。

为降低制作难度，游戏结构进行了修改，关卡改成了线性推进的方式，随机关卡被彻底撤除。此外还加入了美人鱼敌人。此时，2K Marin已正式成为本作的主导工作室。

全新开始

据多名离职员工透露，2K Marin对于E3上展出的《幽浮》版本很不满意，2011年初的版本则混杂了之前几个版本的大杂烩。

2011年春，开发团队的几位领导人联合向2K总部请示，他们建议将当前的版本暂时搁置，用距离E3的十周时间做出一个新DEMO，这才是他们真正想做的游戏形态，他们希望由此实现一个崭新的开始。

尽管《幽浮》已经耗费数年时间，烧掉了数不尽的资金，但据消息人士称，2K总部对《幽浮》的改版提案还是支持的，不论过程如何，他们的目标是要做出高品质游戏，只要能做出《GTA》《生化奇兵》那样的新品牌，花再多时间都值。于是2K Marin将2K澳大利亚提出的随机关卡和侦查模式全部取消，他们的目的其实很直接：改变游戏模式，增加新敌人与外星人的能力，过去做的美术素材还能继续使用。

新DEMO要加入第三人称视点，增设小队控制，但是以其制作的游戏架构根本拿不到，要做一个第三人称视点的全新DEMO，10个星期的时间不太够。结果2K Marin再次妥协，E3 2011的DEMO还是主视点的——只是他们当时知道最后会转换成第三人称视点。

这个新DEMO获得了媒体的好评，至少比上一年的内部演示要好得多。E3上展出之后，接下来就要把游戏资料一点点放出去，附带艺术概图、预告片、制作花絮、访谈等等。而《幽浮》在E3展之后再度消失，Jordan Thomas对《PC Gamer》杂志说："我们觉得它的《幽浮》味道还不够浓。"

在E3 2011，2K已经公布了《幽浮》的发售时间——2012年3月6日，2K Marin剩下的时间不到一年。这个发售时间会刚好和《质量效应3》撞车，该作被不少媒体认为是本世代最值得期待的游戏，《幽浮》项目组压力山大。

E3 2011的DEMO确立了《幽浮》第三人称战术射击游戏的基本基调，对此2K Marin的士气略有提升。

2011上半年，《幽浮》开发还算顺利。从E3 DEMO开始，两家工作室对游戏创作方向总算达成共识，这是双方合作较为融洽的一年。Marin和澳大利亚工作室的员工互派员工到对方总部驻扎。最初，2K澳大利亚对Marin派来的人还有一些抵触情绪，之后逐渐变得亲密无间起来，还邀请他们参加到每周四的"啤酒之夜"。

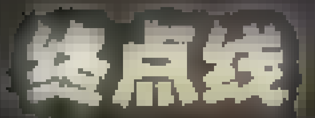
在2K Marin，项目领导层也逐渐明晰起来。Jordan Thomas的创意总监地位已得到认可，高级关卡设计师Chris Proctor和设计总监Zak McClendon也获得认可。Thomas决定将《幽浮》打造成经



典原作与原创新系列之间的桥梁，剧情变得更重要。他们已经选定配音人员，录制了剧本台词。（第二年大部分角色的台词都被重新录制）

虽然方向终于清晰了，开发环境也得到了改善，但是因为游戏改动太大，所需的时间远比想象的要长，很多场景必须重新制作。2K Games过度放权是一把双刃剑，一方面它给予开发者足够的自由，催生了《生化奇兵》这种优质大作，但是因为对工作室几乎完全撒手不管，也导致该游戏项目不断延期。2K澳大利亚与2K Marin之间的沟通问题，与2K总部没有及时介入有关。





终点线

2011年10月，2K总部将所有《幽浮》团队召集在一起，宣布给Marin更多时间完成《幽浮》，但前提是必须做出重大改变。

为了解决沟通问题，2K澳大利亚必须完全退出此项目。虽然两家工作室之间一度剑拔弩张，但经过了这么多年，很多员工之间已经成了朋友。在2K的声明之后，2K Marin邀请许多2K澳大利亚的员工到Marin办公室工作，有些接受了邀请，也有一些另寻高就。

此外，工作室主管Alyssa Finley被降职，由2K Games开发总监John Chowanec取而代之。不过知情人士称降职只是形式上的，实际并未降职。Finley仍然掌管开发，Morgan Gray掌管创作方向，而Chowanec有最终决策权。

虽然2K延长了开发时限，但员工也必须有所牺牲。Chowanec要求所有人一天工作9小时，而且要"用5天干完7天的活"。这不是2K Marin第一次进入加班模式，但这次有所不同。开发《生化奇兵2》时，大家都是自愿的，而这次是强制的。2K Marin内部怨声载道。

2011年11月8日，2K正式宣布《幽浮》将推迟到下一个财年发售，即2012年4月1日至2013年3月31日之间。没有公布确切时间范围，说明2K根本不知道什么时候能把游戏做完。

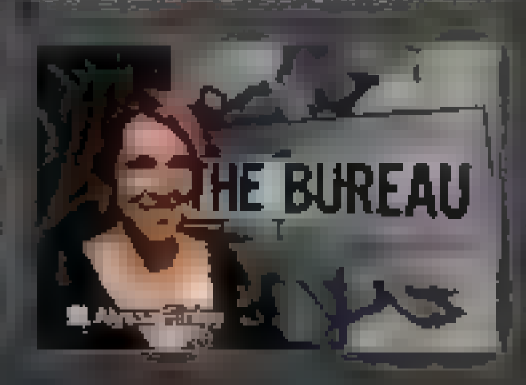
2012年，《幽浮》的处境再次恶化。很多高层与董事都对这款做了8年的游戏失去了信心。这一年，肯·列文邀请Jordan Thomas帮助Irrational完成《生化奇兵 无限》，结果他一去不回，后来成为一名独立游戏开发者。

2012年1月，Firaxis宣布开发《幽浮 未知敌人》，这是一款复刻经典原系列的传统战略游戏，玩家与媒体都对其高度评价。春季，《幽浮》团队认为他们已经在朝着终点线冲刺，他们不想再花10个星期为E3做一个新DEMO。

2012年8月，Kotaku网站曝光了《幽浮》的市场调查资料，其中出现了该作第三人称版的新截图。Kotaku猜测2K为了改善财务状况，可能会停止向那些长期不断的项目输血，《I Am Alive》和《幽浮》都可能被缩减成低价游戏以网络下载的方式推出。《幽浮》官方论坛炸开了锅，一些粉丝表示担心这款等待多年的游戏烂尾。

随着到2K Marin的2K澳大利亚员工们家属陆续到来，"酒吧之夜"那成为他们发泄沮丧情绪的场所。不过因为成员们分布于整个湾区，他们的"酒吧之夜"无法像在澳大利亚那样热闹频繁。2K澳大利亚被并入到2K Marin麾下之后不久，又恢复了过去的独立地位，他们为Irrational提供《生化奇兵 无限》的开发支援工作。

《幽浮》管理层再次进行了变更。《生化奇兵2》关卡设计Zak McClendon成为本作的设计总监。在他的指挥下，2K Marin进行了大量的快速尝试，测试了有机体敌人、永久性死亡和经典敌人类型，玩家喜爱的一些原作要素回归。2K产品开发部曾叮嘱Marin不要加入原作中的小型灰色外星人，但是在Firaxis的《未知敌人》成功后，sectoid变成系列的一个标志性形象，2K Marin也把它们加入到游戏里。



■ Alyssa Finley

2012年中，《幽浮》总算达到alpha状态，但是开发团队都已经厌倦了alpha这个词。他们早在2010年11月已经有一个alpha版本，2011年3月又达到了alpha阶段，就像"狼来了"的故事一样，这个词已经失去了意义。不过这次游戏是真的达到alpha阶段了，游戏已经可以从头玩到尾了，游戏的结构与剧情都具备了，只有细节的游戏系统。

2013年3月，《幽浮》达到了beta阶段，2K发行部门开始着手宣传工作，制作了封面，给点新作准备，而大部分开发者决定休个长假。

《幽浮》即将发售前，2K Marin将其未来从……

各奔东西

2013年4月15日，2K关闭了《幽浮》的原官网，导致外界怀疑此作已被取消。4月26日，2K宣布《幽浮》将正式更名为《调查局 幽浮解密》。

在接受媒体采访时，开发团队强调了这个崭新版本的战略层面，这难免令人将其与《幽浮 未知敌人》对比。2K Marin创意总监Morgan Gray说："我们团队一直在努力利用核心的《幽浮》要素，比如战略决策，以及队友的永久牺牲……最后《调查局》将为玩家带来其他第三人称视点战术射击游戏前所未有的挑战。"高级制作人Nico Bihary承认，Firaxis做的《幽浮 未知敌人》为他们奠定了基础，让他们能够讲述一个原创的故事，玩过《未知敌人》的玩家会明白本作故事的来龙去脉。此时，《调查局 幽浮解密》终于定下了最终发售日：2013年8月20日。

在2K Marin开发《幽浮》的8年时间里，整个业界发生了翻天覆地的变化。Irrational Games已是2K无可争议的主导力量，曾经与Irrational地位相当的2K澳大利亚的重要性无足轻重。而2K Marin曾经的壮志豪情已成为褪色的记忆。

当年的大部分人才已各奔东西，2K澳大利亚的规模大幅缩减。肯·布兰特以及2K Games的大部分创业者已经在2007年3月被董事们踢出局。布兰特因为伪造商业记录而被判刑。

所幸的是，据知情人士称，2K Marin目前还处于相对健康的状态，2K未来尚不确定。虽然《调查局 幽浮解密》的销量并不成功，很多了解内情的人还是很佩服Morgan Gray、Zak McClendon和Alyssa Finley终于把这个项目脱离泥沼，拉到了终点线。游戏于7月份做完后，很多高层主要制作人员都放长假了。

2K Games及其母公司Take-Two仍在不断对外强调，他们将致力于挑选最优秀的人才，打造最高品质的游戏。在Take-Two的2013年报中，提出的今后两大关键点是：多样化的业界领先品牌，以及"世界级的创作团队"。

2013年9月17日，《GTA5》横空上市，3天内销售额超过10亿美元，首周销量超过1700万套。Take-Two对顶尖游戏品质的追求得到了充分的回报。《GTA5》的成功会让他们继续以坚定的步伐追求最高游戏品质。

TITANFALL



作为Xbox One最受期待的大作，《泰坦天降》也会登陆Xbox360平台，让尚未过渡到次世代主机的玩家也能够享受到本作的非凡魅力。虽然Xbox360版在画面上肯定不如Xbox One版细腻，但游戏的核心玩法和体验将会一一保留，[illegible]本作的特有魅力，且听我慢慢道来。

两种势力，特有的故事魅力

与传统的主视角射击游戏不同，本作舍弃了单机模式，玩家必须联网才能进行游戏。为此，Respawn团队表示为了保持游戏的质量和避免公司的资源浪费，毅然地舍弃了单机模式。因为制作一个单机任务需要让整个团队花费六个月的时间来开发，但完成后玩的玩家并不多，投入和产出并不成比例，还不如集中全部力量做出一款让人惊艳的在线多人游戏。虽然如此，但是游戏并没有舍弃剧情要素，人物故事、游戏背景和过场动画这部分的内容将会很自然地融合在游戏当中。比如每一个关卡战斗之前都会交代本关的背景故事和战役目标，同时在玩家的实际体验当中也会[illegible]，[illegible]势力双方的玩家都会[illegible]。



游戏的故事在开拓地"The Frontier"发生，这是人类在宇宙探索的区域，仍然到处充满着未知的危险。在这个区域中有两股不同的势力在进行着争夺，IMC（全称The Interstellar Manufacturing Corporation）原本是由地球Hammond Engineering关联旗下的小企业发展而来，[illegible]的财团和企业，[illegible]收购Hammond Engineering并将其改组成为星际大企业IMC，为了保持公司最大的利益优势，一直都专注地掠夺Frontier的能源。另一个势力则是M-COR，是守护Frontier System的军事势力，由几个大的集团协同组成，为了阻挡IMC的野心与对方奋勇战斗。

争夺分数，进化的胜负方式

由于游戏只有网战，因此游戏的胜负规则非常的重要。在本作中以6VS6的方式进行，每次游戏都会设定一个分数限制，双方玩家需要通过击杀对方来获得分数，达到既定分数的一方为胜利。当然，取得的分数也有高低之分，击杀普通的目标只能取得15左右的分数，但一旦能击杀驾驶员的话，就能一口气获得300左右的点数，距离目标分数大大缩小。因此选择何种战斗方式对于取得胜利具有较大的影响。

达到分数就算完？在《泰坦天降》里可不是。胜负中的一方在达到目标分数后还会有延续剧情出现，例如失败的一方会撤离，胜利的一方可以乘胜追击，击落对方的运输船。追击的成功与否，除了获得的分数有所差异之外，也将会影响今后的剧情发展。因此胜利的一方不要因此而懈怠，趁早抓住机会击落敌人的运输舰吧！



三种配置，混合的战斗方式

本作有两种基本的战斗模式，包括作为驾驶员战斗和驾驶泰坦机甲进行厮杀。游戏强调两种方式的混合战斗，无缝切换让游戏的节奏变得非常的紧凑，当然这两种模式是不能随意切换的，玩家需要在一定时间后，利用方向键的↓来召唤机甲降临。游戏中的通讯员会提示玩家剩余的时间等。非常的明显在驾驶员的状态下，游戏表现出《COD》系列的特色和手感，但二段跳和飞墙走壁让游戏的范围变得更加立体，战略性会更加突出。一旦驾驶上机甲，游戏的特色就马上显示出来，厚重的移动方式和爽快的重武器攻击一定能让玩家爱不释手。那么这两种状态具体的情况如何？下面让我们一起来看看



驾驶员战斗



[illegible]

驾驶机甲战斗

[illegible]

战斗方式的混合

[illegible]







结语

[illegible]



在世代交替的今年，我们即将迎来"《COD》系列"最新作《COD 幽灵》。作为当今世界上最畅销的游戏系列，《COD 幽灵》的一举一动都备受玩家关注。对于这样的一个系列，我们已无须多介绍，在即将迎来其面世之际，让我们看看本作的新情报吧。

Activision

故事情报

自天而降的毁灭之矢

本作的故事舞台是在一片荒凉的美国，其原因是他们遭受了本国原有战略卫星武器的攻击。在地球同步轨道上的战略卫星武器"ODIN"，是可以对地面发起攻击的究极战术兵器。某天宇宙部队的基地，在无重力战争的最后，ODIN的控制权被夺走，随之对美国发动了一次又一次噩梦般的攻击。在这一作新加入的宇宙空间战是系列的首创，玩家将会在故事序章亲身体验到这场争夺ODIN控制权的战斗，在无重力环境下的操作想必是一番相当新鲜的体验吧。那玩家将如何控制自己的角色呢？

迷之组织与反击的猎姻

袭击美国的神秘组织FEDERATION，关于他们的一切都尚未明确。值得一提的是FEDERATION的字面意思为"同盟"、"联盟"，想必他们的背后会由许多组织有所关联，他们袭击美国究竟是为了什么？

美国在派出军队对抗FEDERATION的同时，也派出了另一支执行秘密任务的特殊部队：幽灵。顾如其名，无人知晓他们是谁、来自哪里，甚至连这支部队是否真实存在也无法证明；甚至还有他们是来自各个特种部队的精英一类传闻。他们共同且唯一的标志，就是他们那骷髅般的面具。本作玩家将在这支部队中投入对FEDERATION展开的反击战，究竟这支继承了传说战士之名的部队能否扭转美军的劣势呢？



掌握故事关键的父子

在本作故事模式中曾出现过一句话形容一对父子：一个爱国的男人可以为国家献出他的一切，甚至是他的儿子。想必这对父子是本作故事的核心人物，并且儿子还会以幽灵小队一员的身份活跃在战场上。

游戏系统

引入场景破坏

一直以来都有人指责"《COD》系列"太过依赖剧本式的套路，最突出的表现便是不可破坏的无敌场景。但在今年的11月，这一切会成为过去：在新引擎的作用下，《COD幽灵》加入了以往"《战地》系列"才有的场景破坏！玩家不光能将小物品击毁，甚至连一些大场景也可以破坏，改变场地形状，并对周围的敌人造成伤害或影响，甚至能扭转战局。比如玩家可以直接对一些墙壁进行破坏，对在那片地形行动的敌人或车辆单位造成意想不到的打击，相信这个全新变化会给以往熟悉[illegible]





自定义项目

[illegible]今作《COD》[illegible]自定义项目，之前的[illegible]有着全新的创举。在以往的系列作品中，玩家在多人模式中自始至终控制的都是一名角色，但可以对该角色进行比较细致的打扮；而在《COD幽灵》中，玩家将可以创建10名角色并对其分别进行设置。





通过选择头部、体型与身体装备，就可以产生近2万余种组合，并且本次还是第一次引入女性角色，每名角色的装备也都是独立设定的，玩家大可以放心设计不同的分工。得益于新引擎的功劳，人物的移动更加遵守物理常规，新加入的滑铲[illegible]

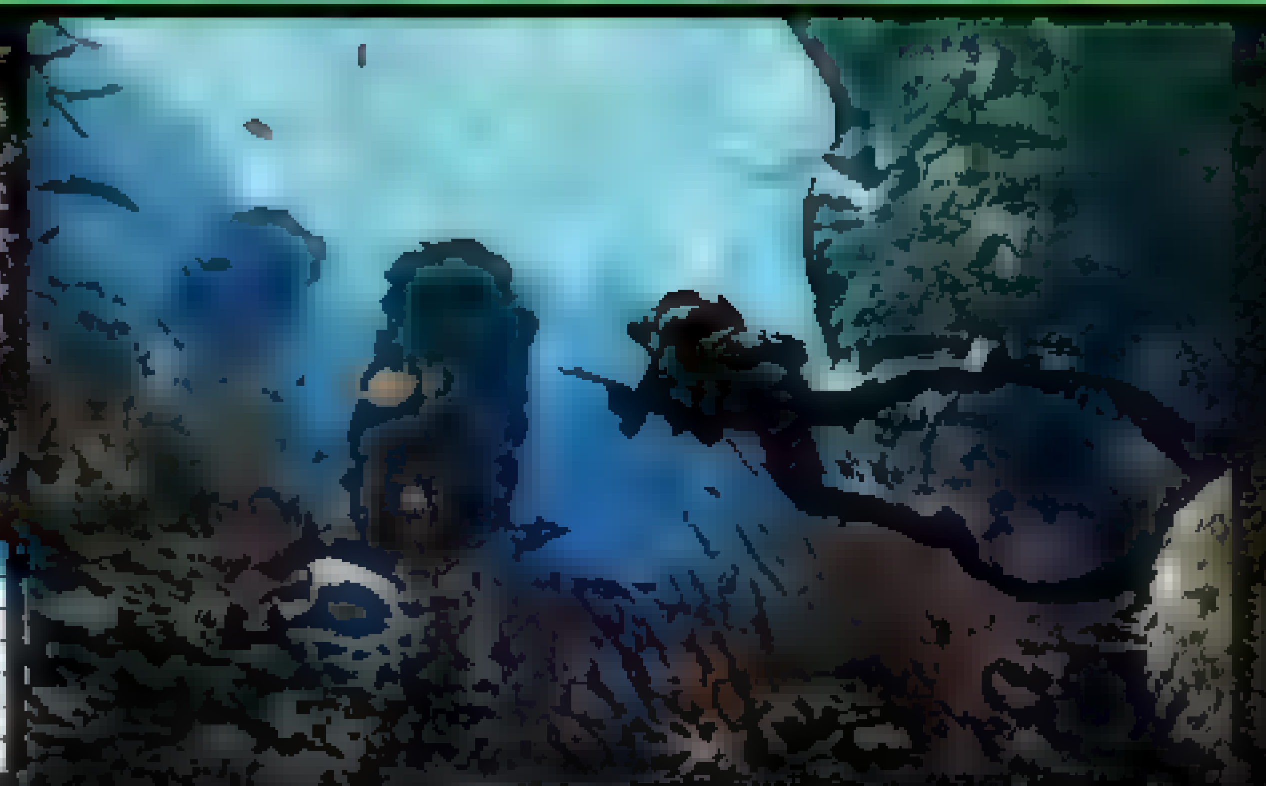
玩家所设定的10名角色均拥有一次转生机会，且转生次数同样可以反映到玩家的军衔上，即最大转生为10转。不过由于是采用分人设定，所以让玩家更有转生的动力，也更容易投入到不断重复的战斗中。另外这也关系到后面所述的战队模式。

装备系统

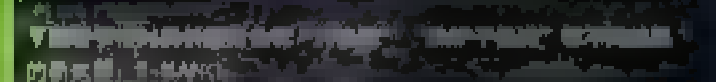
本作的装备系统有些类似于《COD 黑暗行动Ⅱ》的选十系统。副武器与各辅助装置以及PERK都有不同的点数，玩家可自由定义，但总数不能超过上限。副武器、辅助装置的点数在1~3点之间，PERK的点数在1~5点之间，总数上限是11点。本作PERK的数量大幅上升，过去很多具有多种效果的PERK被完全拆分为数个单独的PERK，[illegible]。

本作中登场的PERK被分为8大类，分别是Speed、Handling、Stealth、Awareness、Resistance、Equipment、Elite。下面简单介绍几种已知的PERK的性能。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Agility	2点	[illegible]
Strong Arm	[illegible]	[illegible]
On the Go	2点	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Takedown	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]













新元素一瞥

新武器大爆发

在主视角射击类游戏中不缺武器，只是实际经常使用的就那几种，但新武器总会吸引住玩家的眼球。这回的《COD幽灵》在新武器方面有大动作，30种以上的新武器强势参战！新武器类型繁多，涵盖突击步枪、SMG、LMG、霰弹枪、狙击枪和发射器。另外在武器分类中还会增加全新的Marksman Rifle（神射手步枪），其性能介于狙击枪和突击步枪之间，威力大于后者小于前者，但灵活性优于前者而小于后者，届时玩家可仔细把玩体会。

这次的装备解锁方法变成了《COD 黑暗行动》系列的手动解锁法，即玩家升级后会获得代币，然后用代币自由解锁已出现的装备。已知的新武器包括CZ805Bren、AK12、MTAR25。其他装备方面，虽然官方尚未表态，但已经初步判断有光学隐身迷彩、行动探测仪、双弹头火箭筒等等，让人心动不已。

本作还有APP应用联动，通过APP，玩家可以时刻保持与游戏的连接，查看自己的状态，当然也能查看朋友的现状。通过这个应用，玩家可以与战友通信，还可以编辑自己的战队，为战斗做好一切准备！

战队模式

战队模式（Squads）是《COD 幽灵》新增的多人模式，类似于《COD 现代战争》系列"特别行动"模式中的生存玩法。不过不太一样的是玩家需要自己组建一个战队，战队中的成员来自于你在多人模式中创建的角色，每个战队人员上限为6人。组好战队后，玩家可以派出这支队伍参加各种模式。战队模式既可以在线游戏，也可以离线游戏。在线时玩家在此模式中获得的XP与其他多人模式是共通的，因此玩家可以通过玩这个模式来赚取经验或解锁装备。不过当玩家离线游戏时，则无法获得经验，只能使用已解锁的装备。战队模式的主要玩法如下：

Squad vs. Squad：两名玩家之间的对抗，看看谁的战队更厉害！

Squad Assault：玩家可邀请最多5名队友对抗AI队伍，以此来检验你们的战斗能力！

Wargame：6人对抗，支持最多6名玩家进行的两支战队之间的比赛，[illegible]。

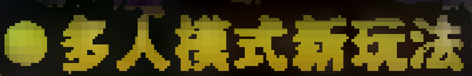
Safeguard：玩家合作抵挡不断来袭的敌人。游戏难度会随之增长，在20轮内是普通竞赛，第40轮开始就是"Safeguard Extended"，还有往后无回合限制的战斗"Safeguard Infinite"你能生存多久呢？



●连杀奖励

在《COD 幽灵》中共有多达20种以上的连杀奖励，像是 Juggernaut Maniac、Helo-Scout、Vulture 和 the ODIN Strike。你还能带一只军犬，帮你提防周围的敌人，或是悄悄接近敌人并给予其致命一击。





●多人模式新玩法

虽说多人模式中最火的永远是TDM，但 Activision 依然在寻求如何为玩家们带来新的乐趣，《COD 幽灵》已确认会加入至少两种新模式，以下分别介绍一下：

Search and Rescue：这个模式看起来像是 Search and Destroy，实际上还融入了 Kill Confirmed 的要素。在该模式中干掉一个敌人后会出现一个狗牌，不过狗牌的作用不同。在 Kill Confirmed 中，只有拾起敌人掉落下来的狗牌，我方才能得分。相对的，如果能回收我方战士留下的狗牌，就可以避免被对方得分。而在这个新模式中，只要我方成员拾起这两狗牌，死去的队员就可以复活。只有被对方拾到狗牌之后，我方队员才算是被踢出战场。

Cranked：很有意思的模式。在这个模式中，当玩家干掉一个敌人之后就会出现30秒的倒计时，如果在30秒内还没有干掉新的敌人，玩家就会自爆而死。每干掉一个敌人，30秒的倒数都会重置。

除了这两个新模式外，已确定会于本作登场的模式包括：Free for all、Team Deathmatch、Search and Destroy、Domination、Kill Confirmed、Infected、Grind、Blitz、Hunted。

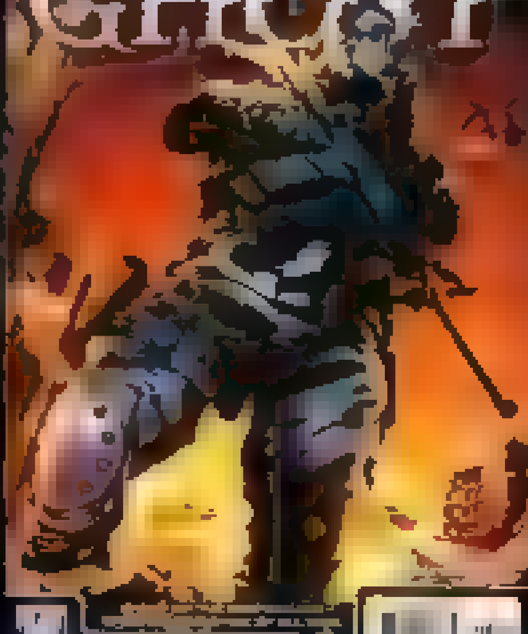


●季卡、DLC情报

《COD 幽灵》会有配套DLC，如地图"Free Fall"等推出，而且同时会有季卡（SEASON PASS）发行。和此前一样，《COD 幽灵》的季卡售价为49.99美元。在购买季卡之后，玩家除了可以免费获得若干个多人模式专用的地图包之外，还会获得一些季卡独有的内容"bonus digital content"，此外还会获得一个特别的多人模式皮肤：代号"幽灵"面具·骷髅印制。

《COD 幽灵》的次世代版和本世代版的DLC毫无疑问是不通用的，因此玩家需要分别购买不同版本的DLC。但对于想体验次世代版《COD 幽灵》又不打算第一时间购入次世代主机的人，Activision很贴心地推出了季卡升级服务。即玩家购买了本世代版的季卡之后，可以在限定时间内免费将本世代游戏升级为次世代版（没有购买季卡的用户只需9.99美元即可升级）。另外，玩家在本世代版本中打出的所有玩家数据，均可完全继承到次世代版本之中。







元祖幽灵

既然说到幽灵，那就不得不提在《使命召唤 现代战争2》中登场的元祖幽灵，代号"幽灵"，他的真名叫西蒙·莱利（Simon Riley），是141特遣部队队员，军衔中尉，特征是头戴印有骷髅头的巴拉克拉法帽及太阳眼镜，主要负责部队的后援工作。值得一提的是，他还是官方授权漫画《现代战争2 幽灵》（《Modern Warfare 2：Ghost》）的主角。


XBOX 360
ASSASSIN'S
CREED IV
BLACK FLAG
Ubisoft
动作
活跃于加勒比海的暗杀者
人物
黑胡子
BLACKBEARD
爱德华·肯威
EDWARD KENWAY



与黑胡子一起[illegible]



[illegible]的人物，在游戏[illegible]与爱德华和黑胡子一样[illegible]



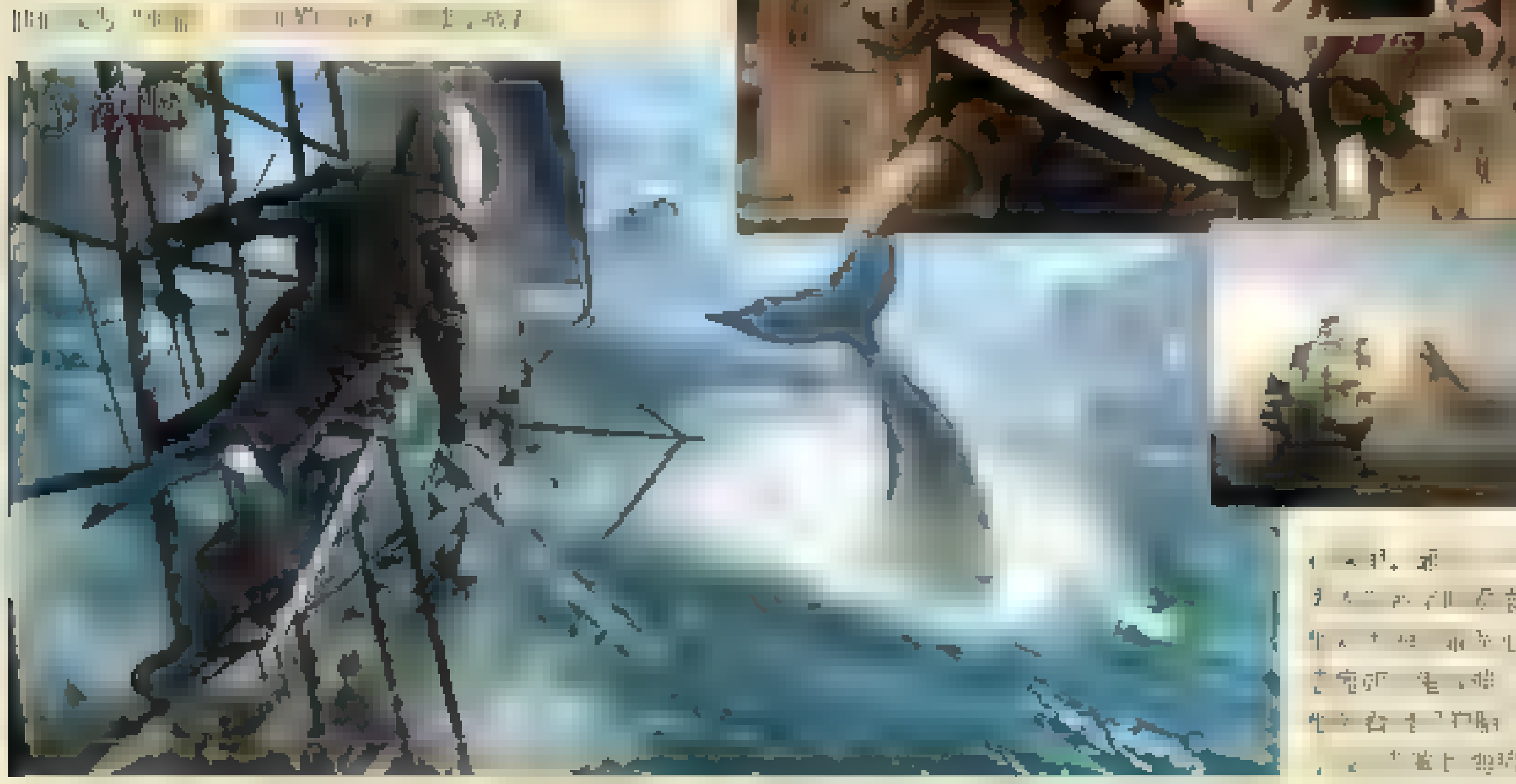
特立尼达出身的黑人奴隶，在十岁时[illegible]



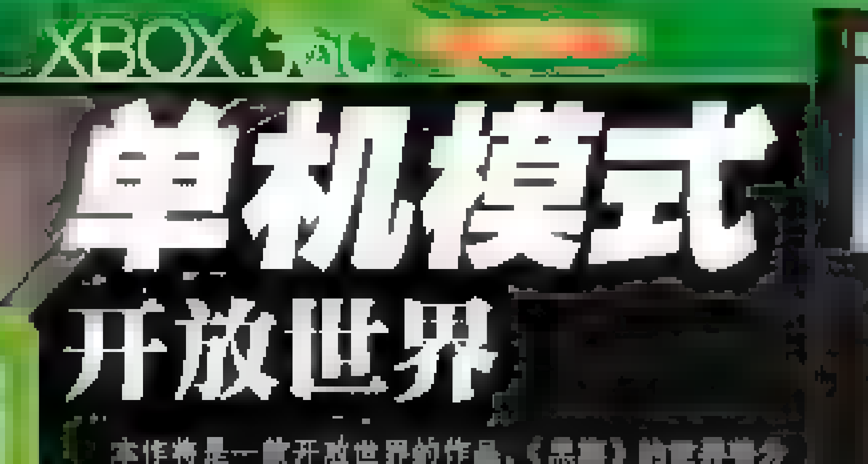
[illegible]



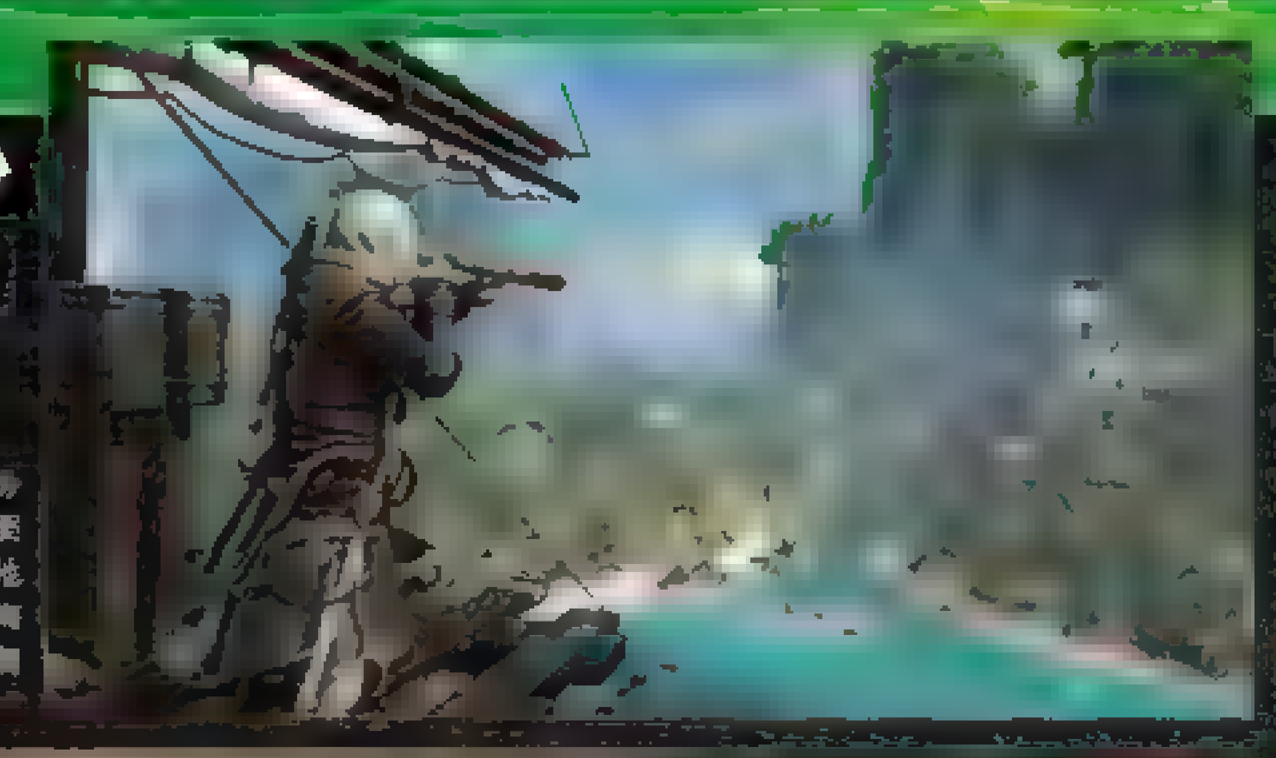
[illegible]



[illegible]



单机模式



开放世界

本作将是一款开放世界的作品，《黑旗》的世界将分为11个大区域，在每一个区域都有一个“需要攻略的要塞”需要玩家去征服。而且本作采用了无缝链接机能，地图上所有的场景都是无缝连接在一起的：城市、丛林、海洋、战船，乃至海底。开放世界的设计让玩家在游戏中拥有更高的自由度。

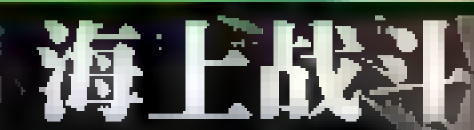
暴力战斗

在本作里，主角爱德华可以手持双刀在敌群中任意砍杀，还能够使用4把火枪连续射击。本作强化了自由瞄准系统，玩家可以通过瞄准来实现射击或者攻击特定目标等操作。爱德华的装备是两把长剑与四把手枪，通过手枪与其他武器的组合来对敌人进行攻击。除此之外还能够使用敌人的武器（例如小手枪、剑、小刀斧头等），爱德华的船“寒鸦号”也能成为武器。



隐秘行动

前作中潜行系统的匮乏一直是最受玩家诟病的一点，这将在本作中得到扭转。除了经典的城市场景外，加勒比海各处的丛林也为隐秘行动提供了更多机会。在游戏中的不同地点玩家都可以找到形式各异的隐蔽点。新增的吹箭等武器也增加了刺杀的多样性，不仅仅能用来攻击人，还能用来攻击动物。即使是在海战中，制作方表示玩家也可以像真正的水手那样利用船只上的各种绳索进行多种全新的刺杀操作。

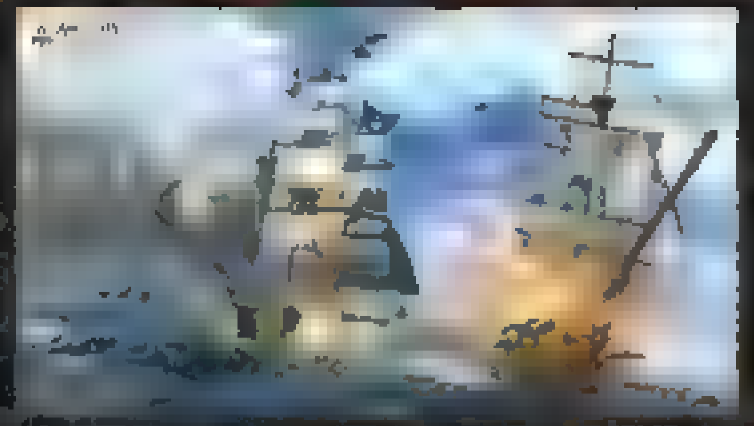


海上战斗



本作的海战将比前作更加自由，玩家可以自由选择利用风暴等自然因素重创敌舰，或是通过炮战将敌舰击沉。但是在平时航海时我方的舰队也是必须要小心暴风雨，一个不小心就会对船身造成重创。当然也可以进行登舰白兵战，而即使是进入白兵战阶段，玩家也能够自由[illegible]不同的作战方案。

战斗获胜后，除了可以掠夺对方船只上的资源外，玩家还可以将敌方水手收归己用，选择将敌舰拆毁来获取寒鸦号的补给品，或是送入自己的海盗舰队。在本作里还能够使用望远镜来观察远处的敌人。制作人曾表示原本想在在线模式里也加入海战的，但是由于各种各样的原因没能实现。





三种在线模式



探知 DISCOVERY

[illegible]

游戏实验室 GAMELAB

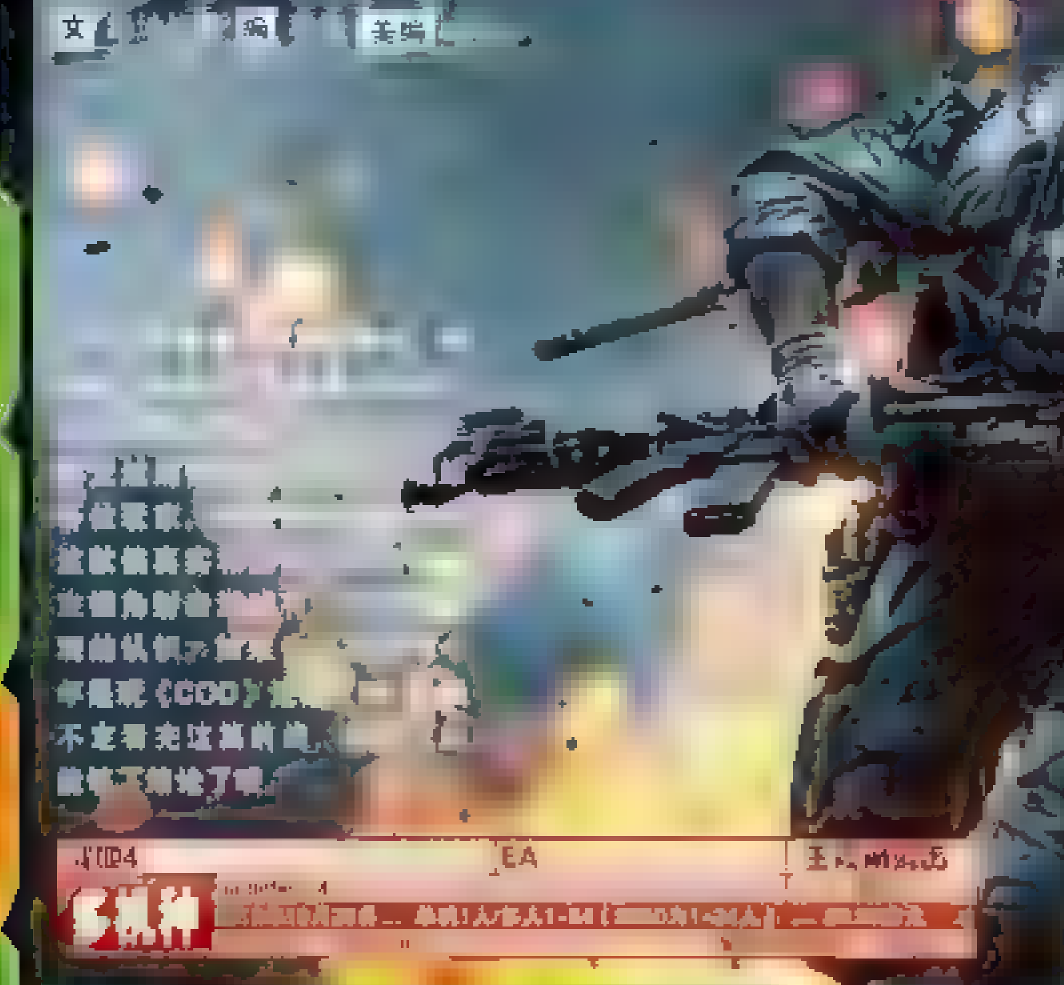
本作新加入自定制机能，玩家可利用200种以上[illegible]一起分享。人气高的模式有能够被Ubisoft采用为官方[illegible]





解放 UNLEASHED

[illegible]



BATTLEFIELD 4

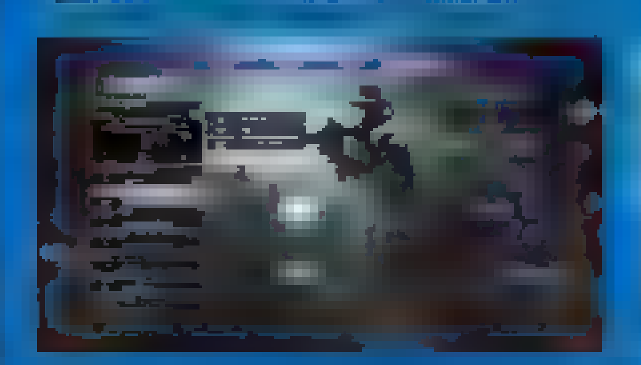
职业与武器装备

《战地4》的职业依旧是4个：突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵。不过在本作中，每个职业可以在配件（Gadget）里任选两个装备携带到战场上，相较于《战地3》只能携带一种算是有了很大进步。举个例子，在《战地3》中突击兵要么选择携带榴弹发射器，要么选择携带医疗包，二者不可兼得，而到了《战地4》中，则可以同时携带这两种配件。由于《战地4》采用计量血条，携带医疗包可以加快回血速度，榴弹发射器则是攻坚利器，突击兵在团队里将更加适合冲锋陷阵，这样的设计可以使得战斗打法更加多样，从而使战局更加多变，战斗更刺激。



工程兵

支援兵



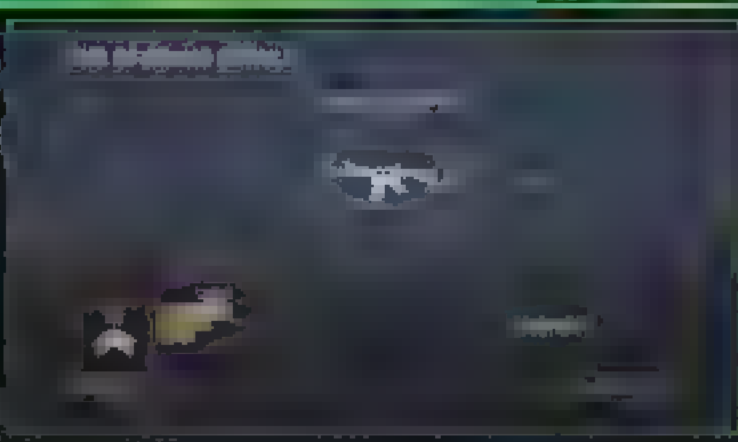
突击兵

侦察兵



枪械通用化

本作中职业专属枪支的概念被弱化了。在《战地3》中，每个职业只能选择对应其职业的主武器，比如突击兵只能用突击步枪，工程兵只能用卡宾枪等等。但是本作中，虽然每个职业具有其专属主枪支，但多出来了卡宾枪、DMR和霰弹枪三个通用枪械选项。然而，玩家并非一开始就可以使用通用枪械，而是必须分别达到通用枪械对工程兵、侦察兵和支援兵所要求的等级，才可以解锁该类通用枪械的使用权。通用武器需要通过使用该类通用枪械积累经验解锁新的枪械，若你想使用该类通用枪械的下一把武器，则必须使用该类型的通用武器获取经验，直到下一把解锁。也就是说，玩家如果想要使用更多类型的霰弹枪，就必须在游戏中不断使用霰弹枪来杀敌。



枪械自定义

继承《战地3》的设定，每把武器都可以自行定制，定制部件一共分为5个部分，分别是瞄准镜、枪管、附件（下挂管和涂装部分）。其中值得注意的是附件方面新增的"倾斜机械瞄具"（Canted Ironsights）、放大镜（Magnifier）和可变焦准镜（Variable Zoom）三个部件。倾斜机械瞄具是在枪身右边45°位置增加一个瞄具，对于自动武器来说基本不需要这个配件，但是对于狙击枪来说很有必要——当敌人出现在你的眼前而你来不及换手枪怎么办？这时候倾斜机械瞄具就救了你一命，你可以迅速改用这个瞄具去瞄敌人。而"放大镜"其实就是《COD MW3》中的混合瞄镜（Hybrid Scope），它能够再次放大，只要在其前面安置一个普通准镜，即可做到可远可近的射击，但在枪不可使用。而可变焦准镜仅限狙击步枪使用，额外安装一个类似于"放大镜"的可调节准镜，具有14倍放大的功能，通过方向键↑切换倍率，以方便玩家在不同距离射击。另外，副武器同样也有自定义选项。



此次枪械的资料非常齐全，不同于《战地3》中看子弹口径和武器射速判定威力，在枪械选择界面会显示出该武器的伤害、精度、射程、机动性、后坐力、弹容量和击发模式等资料，枪械配件对枪械的影响也会通过该柱状图反映出来。

除了这些，我们还能看到增加新的手雷和刀子的；手雷除了原有的M67破片手榴弹还增加了M84闪光弹和M34燃烧弹。其中闪光弹扔出后玩家或敌人背对它，则受到的影响很小。M34燃烧弹能够有效对付蹲坑的玩家，会不断地对其造成伤害。刀子方面除了默认刀具还有一把叫Shank的刀，介绍说是自制刀具，也许我们在《战地4》能可以DIY自己的专属刀具？

战场升级

原来的小队技能改为"战场升级"，小队人员战场技能可以升级，升级方式是获得小队分数，例如不断击杀敌人、夺取旗帜等等。升级后可以使用高级别技能；而且升级方向可选，可以分配自己的升级方向；技能有4级可升3次。但要注意，这个升级是暂时的，一旦小队全灭将会下降一个等级；当你是小队最后一个活着的人时系统会提示你注意别死了，非常人性化！这将迫使玩家更多地与队友进行交流配合，增强游戏协作性。



关于载具

[illegible]《战地》是不叫《战地》[illegible]DICE[illegible]

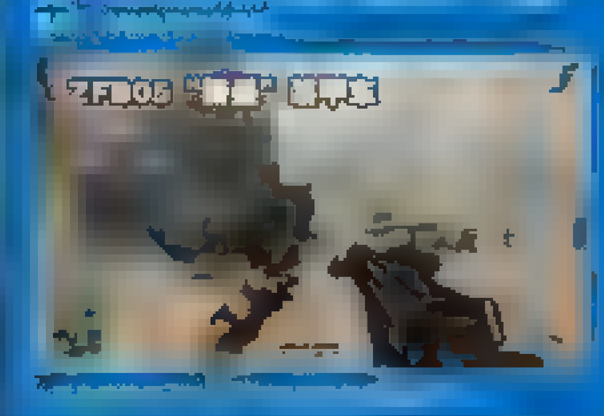
[illegible]











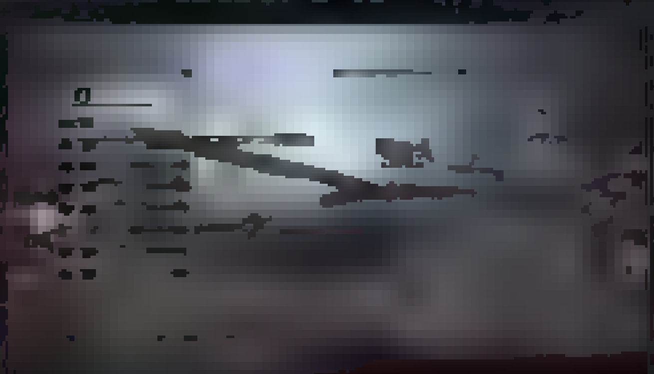
载具定制

在本作中，玩家可以自定义自己载具的配置，例如选择坦克炮弹的种类或者是直升机导弹的种类等等，总之在《战地3》的基础上，DICE又进一步完善了载具定制系统。其中一个最重要的消息就是你能够完全根据自己的意向来配置武装，比如在《战地3》中，玩家可以为坦克装上探测仪和反应式装甲，但是反应式装甲只能由驾驶员装备，探测仪只能由二号位（炮手位）装备，如果两个人换个位置，那么反应式装甲就会失效，而探测仪却还在，换句话说，坦克的配置取决于你的座位而不是你的设定。换个位置连装甲都没了，现实中怎么可能？而在《战地4》中这将成为历史，本作中二号位有着自己专属的升级配置，而探测仪就在这里面，不会占据驾驶员的升级配置。除此之外，坦克和直升机也可以选择不同的主武器弹药，如M1A2除了标准120毫米穿甲弹还可以选择穿甲威力更高，溅射伤害较小的高爆弹。

突击艇算是本作中崛起的载具，主武器方面可以选择30MM高爆弹和一次发射10发子弹的防空连射机炮，而30MM高爆弹可以用来对付轻型载具与步兵。在副武器方面可以选择制导反坦克导弹和对空导弹，其中制导反坦克导弹是一门神器，发射后由玩家手动制导攻击敌人。E3视频中一炮就干掉了对方的快艇。在Alpha测试中对坦克、直升机也是一炮毙。同时，当选用了连射机炮和对空导弹后那个防空能力简直逆天。即使是水域限制了其活动范围，也能够轻松达到控场的目的。突击艇后面还拖了一艘小快艇，在弃船之际可以用上。

突击艇虽有多个座位，但是并不存在二号位升级，二号位光学瞄具和副武器配件。





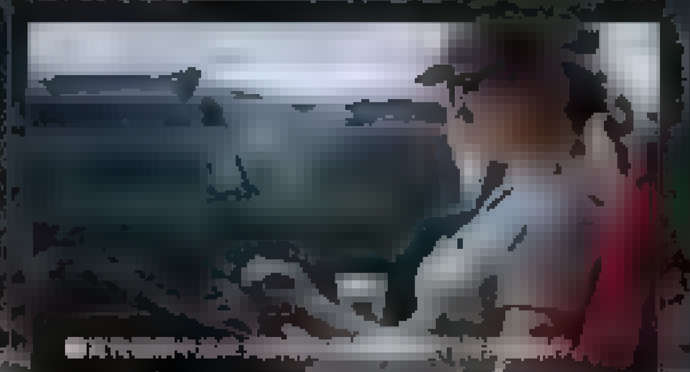
小队与指挥官系统

《战地4》这种疯狂多人大混战的游戏，为方便指挥，将玩家分为若干个小队。但是不同于《战地3》的每队4人，这次变为每队5人，并设有一名小队队长以下达命令，队员将通过执行命令获得经验加成。按照不同主机和模式限制的游戏人数：64、32、24人的作战队伍，无论如何都会出现非常多的玩家，对此一个合理的解决办法就是剔除了作为指挥官的玩家。

本作中最引人注目的就是指挥官系统的回归，指挥官系统最早出现在《战地2》中，玩家可以申请担任指挥官，指挥官的好处非常多，除了能够共享各小队之间的作战信息之外，还能够为战场提供无人机扫描、火炮覆盖、空投补给和载具以及利用卫星地图发现敌人准确位置等功能。一个好的指挥官能够充分利用这些技能为部队的前进达成事半功倍的效果！而到了《战地4》中，指挥官系统更是大幅度进化，除了上述功能的保留，还增加了AC-130显控、发射战斧巡航飞弹、设置机动重生点、对敌方步兵进行探测和发动EMP等多种新功能。

本次的指挥官系统略了传统的操作方式，还有对应Smart Glass的操作方式。通过SG，你可以一边玩游戏一边用你的智能手机或者平板电脑显示游戏辅助信息，比如地图、人口数量等；而当你成为指挥官时SG发挥的功能就更加强大——以前的指挥官必须打开游戏菜单中断战斗到用光标进行选择，[illegible]可以实现呼叫空袭等功能，既及时又方便，来得指挥两不误——譬如如果你正遭受敌人围攻，急需空袭，而你又无法切换菜单中断战斗，这时候SG的功能就体现出来了，轻轻一点几秒钟即可化解危机。而另外一个利用SG的方式就是你不在主机旁边，而是在飞机场、地铁的候车厅之类的地方，你依然可以拿起你的智能设备，仅仅在游戏中扮演指挥官的角色，而不是开机玩。你只需要给你的队友报出敌人方位，及时发动空袭和对自己队友进行补给。





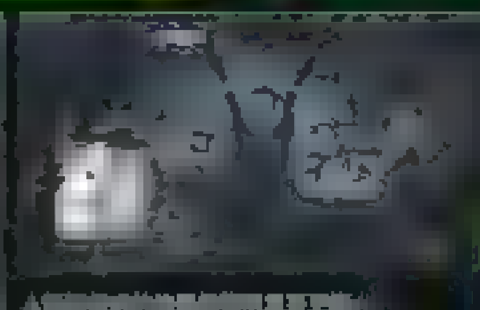
游戏模式

Beta 版里有3个模式，一个是传统的征服模式，一个是歼灭模式，另一个则是开发模式。征服模式要求双方玩家利用手中的所有资源（枪械、飞机、坦克、指挥官技能等）来抢夺地图中的几个旗帜，以此消耗对手的兵力值。玩家所在队伍占领的旗帜越多，敌方兵力值（复生则会扣除）就削减的越快。当某一方的兵力值清零0则判定输掉比赛。征服模式的特点在于地图广阔，作战方式多样，你可以开着战斗机与敌人在空中缠斗，也可以驾驶坦克在陆地上横扫四方，更可以登上船艇在水面驰骋，甚至你可以化身于单兵作战——巨大的地图是你多种作战方式的保证！该模式支持 32 人对战，次世代版支持 64 人对战。

歼灭模式可以理解为缩水版的征服模式，它仅支持 20 人对战，且没有任何载具可供使用，地图是征服模式的地图里截取一小块区域而生成的。和征服模式不同的是，歼灭模式中占领旗帜更快，双方兵力也比征服模式低，玩家所在队伍的地盘扩大后，兵力削减的速度也会随之减慢。小地图加上几个密集的旗帜，就决定了该模式是一个节奏快、刺激紧张的模式，喜欢《COD》的玩家可以试试这个模式。

而另外一个开发模式是《战地4》中新增加的两种游戏模式中的一种。在该模式中，一个炸弹会在地图上随机出现，玩家双方必须争夺炸弹，并将其放置在敌方的三个目标上，摧毁目标。一旦炸弹被摧毁后另一颗就会在地图再次随机出现，双方需要再次投入兵力争夺炸弹。游戏将在一方将另一方的三个目标完全摧毁后结束。不同于征服模式，这个模式有时间限制来防止游戏时间过长。该模式需要玩家具备不断地攻防转换思路，在进攻对手建筑的同时，更要兼顾队友，到底是谁一击制胜！另外该模式同样支持指挥官系统的使用。

除了这3个模式以及传统的死斗、小队死斗、团队死斗以外，DICE 还加入了一个新的游戏模式，这也是令战地走向电竞化的模式——歼灭，就是我们熟悉的拆弹模式（Search and Destroy），与 CS 的拆弹模式一样，双方各有5人参赛，玩家所在队伍的一方需全歼对方或在对方的军事目标上安放炸弹并引爆即可获得胜利；每人只有一条命，死亡后不可复活，只能观看战局直到下一局比赛的开始，同时该模式不支持指挥官系统。对于喜欢电竞的玩家来说，这无疑是一大好消息，在 CS 过去了这么多年后，《战地4》是否会接过 CS 的接力棒，引领 FPS 电竞走向一个新的道路呢？让我们拭目以待！而传统的"战地"玩家也不用担心这会破坏战地的核心机制。身为《战地4》的制作者之一 Matros 在网络采访中说他们不会为了迎合电竞而改变系列的核心机制。他说："将《战地4》制作成一款竞技类游戏，并不意味着其会失去《战地》系列的特征，这是前提，然后才能进行扩展，而且我们是想让你能够决胜。"





观看模式

上面提到了，既然《战地4》开始走向电竞化，那么电竞必不可少的观赛模式自然要应运而生。此次 DICE 在他们的官方 Blog 里描述为了给观众提供故事的最佳视觉体验，这个模式在本作中被添加了。观众再也不用像以前那样在整个队伍中切换来找到自己想看的玩家了。除此之外，还增加了一下特性：

玩家可以在 Battlelog 中找到想加入的服务器，如果服务器开启了观看模式，那么玩家就可以以观众的身份加入服务器。

每个服务器有4个观众席位，这4个席位不包括在服务器玩家上限中，所以在次世代主机上，一个服务器将包括 64 名玩家，2 名指挥官和 4 名观众。

全局视角将给观众一个总体的战场视角，而画中画可以让玩家同时看到两到三个角度的战斗。除其他镜头模式包括第一人称，第三人称和自由镜头模式。



战斗包（BattlePacks）

玩过《质量效应3》联机的玩家应该知道这是什么了，没错，就是类似于抽奖箱的东西，分为铜、银、金三种，每种箱子都可以开出瞄准镜等配件，获得涂装之类的东西。其中铜箱可由玩家升级、完成挑战等方式获得，至于金箱么，你猜的，成为白金会员（Premium）你就可以享受连续 12 月免费的金箱子补给。当然，你也可以直接花钱购买金箱子，做一名伟大的氪金战士。

一些细节改进

DICE 表示 Xbox One 平台可以以 60fps+1080P 的分辨率运行《战地 4》，官方还披露 Xbox One 将获得独占内容 Second Assault 地图包。

玩家预购游戏将获得"大国崛起"的 DLC，其中包括 4 张大型多人地图，使用新载具和高科技军事装备无需支付额外费用。

本作中玩家不仅可以从正面发动近战攻击，甚至能在水中发动近战攻击！另外玩家还可以在正面受到近战攻击时按 CTS 反击对方。

本作中玩家可以在水里游泳——我说的不是前几作那种玩家在水上漂到别人的脸前，而是真真正正的可以潜水下游！玩家可以按下 LS 键潜水。

任务系统：尽管在 Beta 测试里这个系统未开通，但是依然可以看到相关的介绍，玩家可以创建任务并选择任务目标，再邀请好友一同挑战，达到目标或者时间结束后，分数最高的玩家将是胜利者。

WATCH DOGS

在这个科技高度发达的年代，谁掌握了核心的技术，谁便能够成为主宰。而电子科技方面的高手，绝不像大多数人想象的那样，是一个只会窝在电脑屏幕前编代码的阿宅，他们同样可以身手过人，甚至更与邪恶间谍周旋较劲。而《监察风云》所要讲述的，便是这样一段发生于芝加哥阴暗处的骇客传奇。

前往芝加哥的航班延误

原本预定于11月19日发售的《监察风云》，却在临近发售日的时候宣布延期至明年春季。育碧究竟是基于何种考量而做出这样的决定我们不得而知，或许是想把游戏打磨得更加完美，又或许是想避开年底的大作扎堆。不过无论如何，前往芝加哥的航班已经确定延误。既然如此，我们不妨趁着这个机会，对今后的计划详细地规划一番，毕竟等待着我们的，是一座陌生的城市，以及陌生的人们。

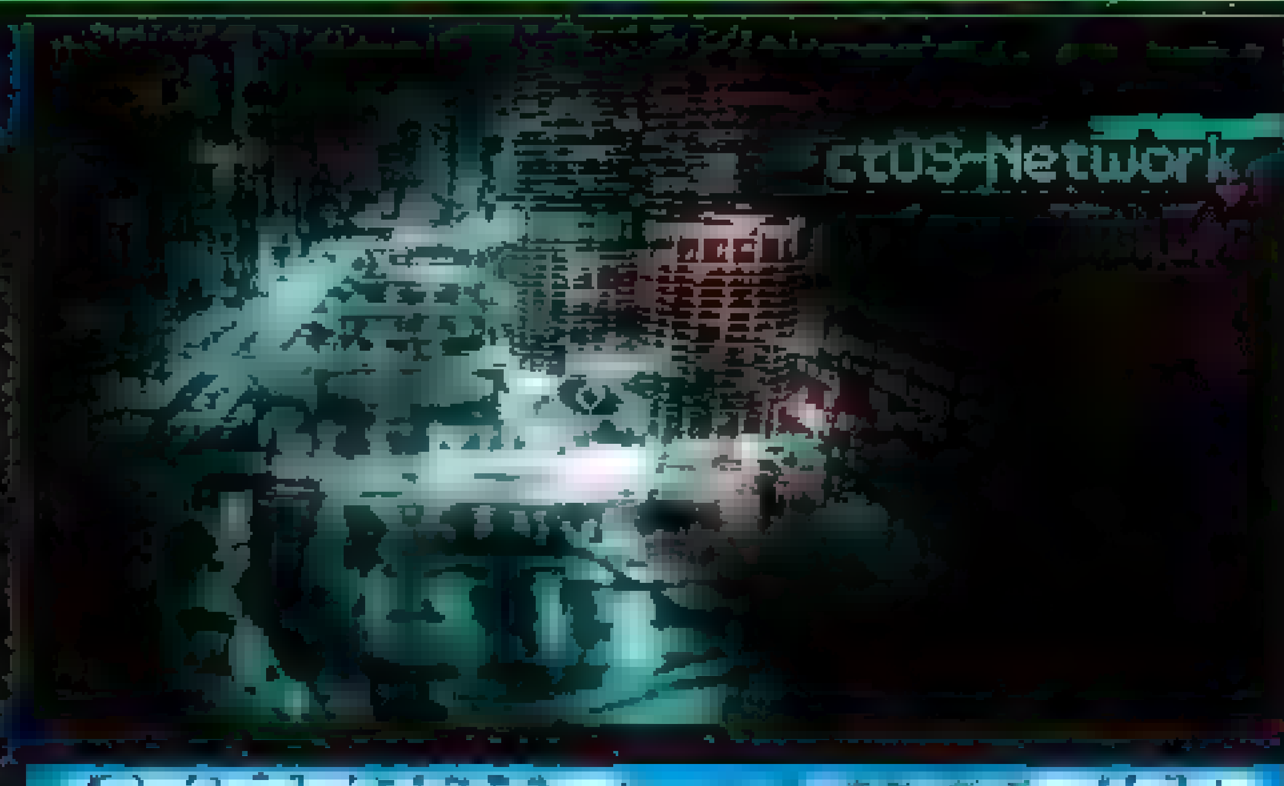
了解你的目的地 芝加哥

《监察风云》的故事发生在芝加哥（Chicago），这是全美最大的城市，也是美国最大的交通枢纽，人口仅次于纽约和洛杉矶。这座城市如今被号称最智能的系统——CtOS完全控制着，但即便如此，各式各样的犯罪仍然层出不穷。

[illegible]
CtOS系统

CtOS系统的全称是Central Operating System，在《监视风云》所描绘的世界中，整个芝加哥完全被CtOS系统所管理和监控着，它不仅控制着包括摄像头、列车等在内的所有电子与交通系统，还能够监控整个网络，获取每个市民的资料与信息，甚至于通过对信息的过滤与分析，对潜在的犯罪进行预警。

美国政府打造出CtOS这个无所不能的监控系统并非毫无来由，因为在2003年，一个名叫雷蒙德·肯尼的神秘人物，使用病毒让美国东海岸的电网陷入瘫痪，不仅让5500万的居民陷入黑暗与恐慌之中，也导致了11名民众在事件中身亡。因此在事件过后，美国政府便决定利用这样一套监控系统，最大限度地保障整个城市的安全。只不过再强大的的系统都会存在漏洞，CtOS也不例外，而似乎已经有人发现并利用了这一漏洞。





[illegible]——CtOS移动版

在游戏中，主角仅仅是利用手机，便能完成许多不可思议的入侵和控制，非常的帅气。而现实中的玩家也能够利用手中的移动设备，过一过黑客的瘾。在游戏推出后，玩家只要在自己的移动设备中安装名为"CtOS移动版"的程序后，便能够通过手中的设备与游戏世界相连接，入侵虚拟世界的设备，从而影响游戏的发展，比如操纵道路两旁的路障阻碍警车的追捕，让其在警方的眼皮底下大摇大摆地离开。

除了作为单人模式中独特的操作方式之外，CtOS移动版还对应线上多人合作及对战模式。在合作模式中，玩家可以向外界发出请求支援，线上的好友便可以通过CtOS移动版进入到玩家的游戏世界，帮助玩家逃脱警方的追捕。比较特别的一点是使用CtOS移动版的好友还可以借由大广告牌的展示方式，将文字讯息传递给游戏中的玩家。

而在对战模式中，使用CtOS移动版的一方，则要控制警方力量以及城市中的各种设施来阻止游戏中的一方在限定的时间内完成任务，正如两个顶级黑客间的对决一般。

需要强调的是，CtOS移动版是一个独立的应用，即使你没有游戏主机和游戏本体，只要达到要求，便可以通过这一程序与好友互动，一起体会黑客纵横都市的乐趣。

[illegible]
WeareData

为了让玩家提前体验到《监视风云》独特的游戏理念，育碧特意推出了一个真实的网站——WeareData（http://wearedata.watchdogs.com/），网站率先导入了巴黎、伦敦、柏林三大城市的真实数据，玩家可以在WeareData中查看这些城市的各项公开资讯，无论是地铁线路、电信基站、无线热点还是监控器的分布位置都尽在掌握之中；甚至于各地区的犯罪率、失业率以及平均收入等民生数据也能借此了解。而为了与现实世界进一步的贴近，WeareData甚至还整合了Facebook、Twitter、Foursquare和Instagram的地域数据，我们可以借着它看到这些社交网络的用户在当地的状态更新以及签到情况。

在现今的社会中，大量的资料以数据的形式流通，其中有大部分甚至是开放的，任何人都可以随意获取，只是缺乏一些统一的平台，而WeareData则汇集了所有与城市相关的重要资讯，玩家在这里能够看到一座典型城市的日常生活中，每分每秒究竟有多少资料数据在不断地外流。通过WeareData，玩家可以切身感受到大数据时代的魅力，也能初步体会到《监视风云》与真实世界是何等的贴近与相似，游戏中的一切都有可能在现实中发生，这让人不由得期待WeareData今后能与《监视风云》有更紧密的联动。

即将活跃在芝加哥的角色们

在这里，谁是朋友，谁是敌人，其实没有明确的定义。相同的人或许因利益纠葛而成为伙伴；亦或许因理念信仰而互相敌对；如何取舍，如何分辨，都需要玩家自己去掌握。



主角——艾登·皮尔斯

Aiden Pearce

艾登·皮尔斯成长于暴力冲突不断的环境中，早年的犯罪经历让他对各种高科技技术及犯罪手法了如指掌，并沉迷于入侵和监视。因为过去发生的某些事情，他偷偷地监视并保护着家人，但不幸的是，他的家庭似乎再次面临危险。

现在的艾登·皮尔斯，是一名游离于法律之外的执法者，以非正规的手段对抗这座城市的阴暗面。一旦你的所作所为越过了他的底线，即使是势力庞大的政府，他也将亲自履行正义，利用所有的武器去对抗腐败的制度。

在官方公布的预告片中，艾登入侵了一个从事人口贩卖活动的非法组织，先是对组织人员进行爆破，从而引来警方的注意，将组织的相关者抓捕归案。而自己又趁机入侵组织的内部系统，将犯罪铁证公诸于众，让组织头领难逃法律的制裁。

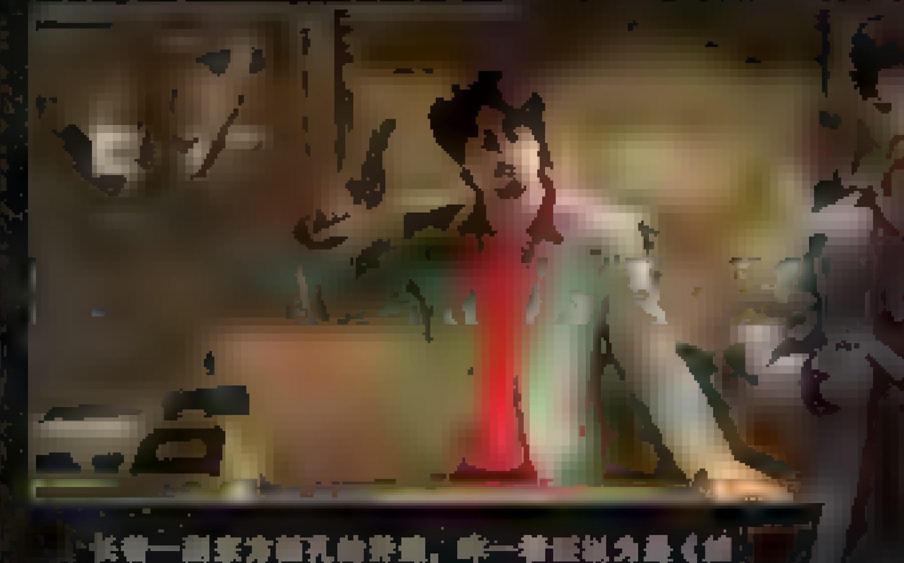
可以说艾登是一位现代的平民英雄，但他并不是存在于幻想中的那种70年代超级英雄般的侠客，而是一个真正存在的人，他将会为自己的行为承担起所有的后果。



克莱拉·里尔 Clara Lille

克莱拉·里尔是个充满了神秘感又危险的女人，这个背着打扮上乘且颇具风格的女黑客有着不为人知的过去，她就如生活在阴暗处的蜘蛛一般，平常并不引人注意，但却可以轻易地侵入任何系统，并把你要的情报[illegible]

[illegible]与艾登[illegible]，但她与单纯的家人亦或是朋友不同，而是更为复杂的情感。从目前的状况来看，[illegible]似乎并不完全信赖艾登[illegible]

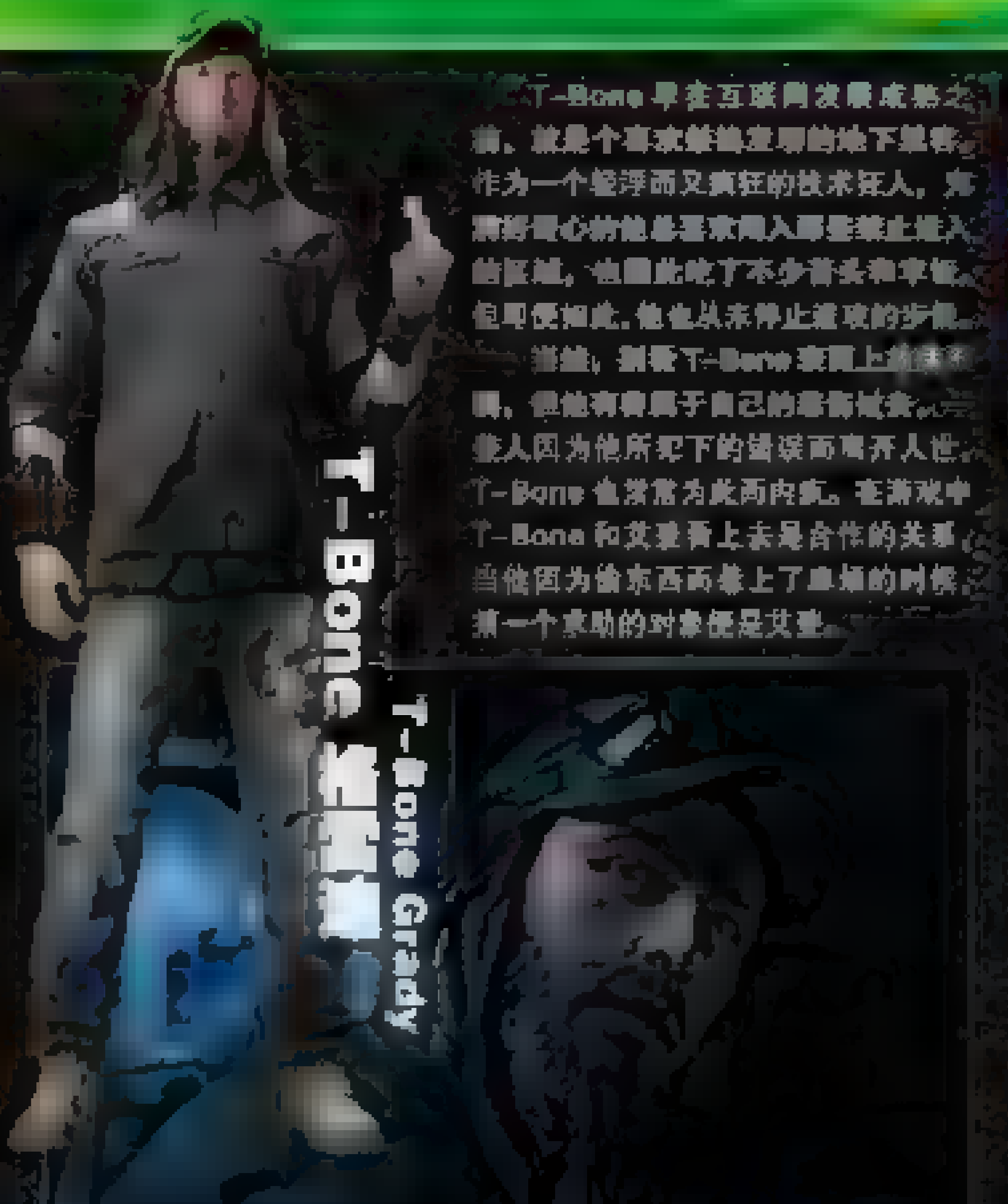


乔迪·陈 Jordi Chin

长着一副东方面孔的乔迪，唯一被证实为是《[illegible]》里面本来就有的角色。这个看上去不修边幅的男子是个幽默感与冷酷并存的双面角色。如果你惹上了麻烦，需要一个能暗中帮你解决事情的人，那么乔迪便是不二人选。因为只要你肯付钱，那么一切都好说。想让某人消失？想做出某些疯狂的恶作剧？那么准备好足够的钱，然后打给乔迪就行了。

在游戏中，乔迪和艾登似乎互相信任着，但他们同样也有着复杂的财务关系和友谊，这种亦敌亦友的关系也体现在艾登曾对乔迪说："咱们最好别来往一般太久，免得彼此都想要干掉对方。"

在芝加哥的所作所为



T-Bone 早在互联网发展成熟之前，就是个喜欢钻研发明的地下黑客。作为一个轻浮而又疯狂的技术狂人，充满好奇心的他总是喜欢闯入那些禁止进入的区域，也因此吃了不少苦头和亏损。但即便如此，他也从未停止进攻的步伐。

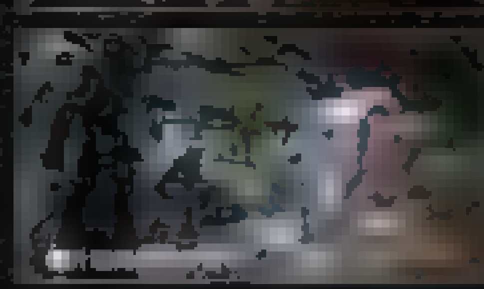
不过，别看T-Bone表面上放荡不羁，但他有着属于自己的悲伤过去，一些人因为他所犯下的错误而离开人世，T-Bone也常常为此而内疚。在游戏中T-Bone和艾登看上去是合作的关系，当他因为偷东西而惹上了麻烦的时候，第一个求助的对象便是艾登。

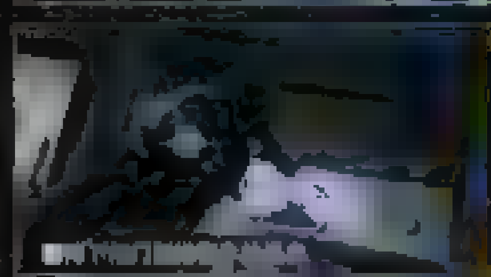
掌控这座城市

由于成功入侵了 CtOS 系统，控制整座城市对于艾登来说可谓小菜一碟。由于处理事件的手段不甚光彩，艾登常常会面临被警察追捕的危险，此时便要善加利用 CtOS 系统。

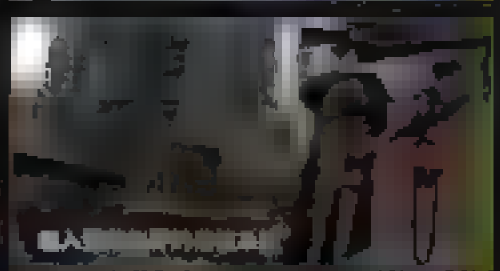














身为执法者的行动

作为一名游离于法律外的执法者，艾登可以通过 CtOS 系统了解到城市中哪里有罪案发生，此时玩家可以自行决定是否要展开调查。如果介入调查并成功阻止罪案发生，又或是将犯人追捕归案的话，那么玩家将能够获得声誉奖励。不过需要注意的是，根据处理案件所采用手法的不同，事件所产生的影响亦会有所变化，即使结局是相同的，但普通的市民或是媒体可能会因为事件所造成的不同影响，而对主角产生不同的看法，这也将会影响整个故事的走向。

城市中的设施与互动

作为一款开放世界的沙箱游戏，丰富的城市设施以及与玩家间的互动必不可少。除了设有武器店等常规设施之外，NPC与玩家间的互动同样非常丰富。当玩家被通缉的时候，如果被店主认出，有些人会二话不说拿起武器招呼玩家，也有可能会通知警方对玩家进行抓捕。



充满期待的多人模式

除了通过 CtOS 侵携能进行多人游戏外，游戏也对应自身的多人联机模式。虽然具体的玩法并未完全公开，但从放出的情报中可以看出，本作的多人模式相当特别，并不是将玩家拉到一个共通的世界中进行对抗，而是以“入侵”的方式，通过网络无缝融入到其他玩家的游戏之中。

通过搜索和匹配，一名玩家将会悄无声息地进入另一名玩家的世界中，而系统并不会做出提示，在被入侵的一方看来，入侵者就如同一名普通的NPC一般。而入侵方只要小心行事，便能保证自己的身份不被暴露，至于是要协助被入侵的一方，亦或是阻止其完成任务，选择权完全掌握在玩家的手中。

当然，最终的游戏体验能否达到官方宣传的效果还有待游戏发售后才能确认，但就游戏理念而言，确实独树一帜，让人十分期待。



DRAGON AGE INQUISITION

EA

1人（本地）

回归本源，指定新世代标杆

在公布之初，本作曾经被简单地称呼为《龙之世纪Ⅲ》，但随着情报进一步放出，本作的名字也变成了《龙之世纪 宗教审判》。对于为什么取消了名字中的序号，EA总裁Frank Gibeau如此回应道："我们想要让玩家把更多的注意力放在宗教审判的世界观上，因为这是《龙之世纪》宇宙中发生的新篇章，而并非是《龙之世纪 起源》和《龙之世纪Ⅱ》的续篇。"诚如Gibeau所言，《宗教审判》在背景上有着极其独到之处，下面就让我们来看看这款新作当中的种种新元素和特色吧。

《龙之世纪 起源》可以被视为美式RPG在进入高清世代后的标杆之作：真实的人物3D造型，带有传统战棋色彩又不失为即时的战斗系统，还有几乎所有美式RPG中令人称道的元素，包括分歧剧情和会随着选择而改变的角色关系，宏大的世界观，多职业多种族，自定义主角外观，性别和种族等等。某种程度上，它成为了本世代美式RPG的标杆，别的游戏可以在其他方面借助异色的元素获得一定程度的成功，但在最正统的领域中，《起源》才是当之无愧的王者。

这一定程度上说明了《龙之世纪Ⅱ》为什么要大刀阔斧地改变游戏元素，也说明了它为什么在玩家当中的口碑高走低。毕竟超越《起源》并不容易，而《龙之世纪Ⅱ》用力过猛，改动的幅度令人瞠目一些，舍弃了太多经典和优秀的元素，让许多核心玩家觉得难以接受。

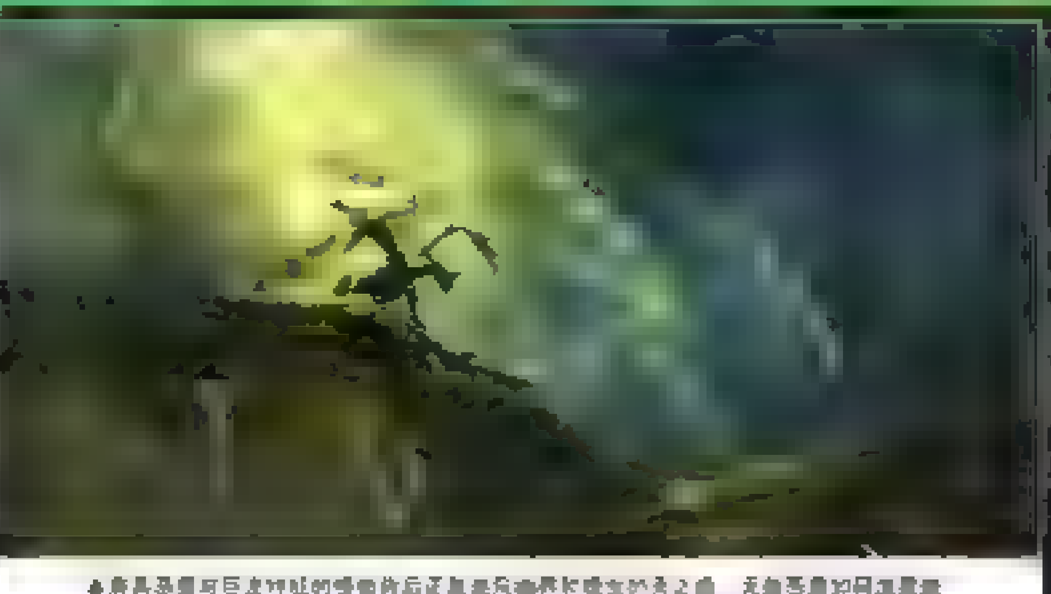


▲从形式上而言，《龙之世纪Ⅱ》有着诸多向同厂的《质量效应》看齐的地方，但系列老玩家对此并不买账

[illegible]而到了《宗教审判》，一切又似乎回到了系列初代诞生时[illegible]世代交替的路口，而且有前元与优秀的品牌号召力，某种程度上，本[illegible]使命，那就是定义次世代美式RPG的标杆。

那是一个比创造《起源》困难百倍的任务，因为虽然技术水平在不断地进步，但光靠寒霜引擎3打造的精美画面并不能满足玩家的全部要求，大量[illegible]应用RPG元素的游戏更是把玩家的口味变得更加刁钻，如何在[illegible]情况下加入新元素，并且让新老玩家都感受到本作的魅力，是[illegible]Bioware需要思考的问题。

对此，Bioware给出的[illegible]他们理解了玩家的[illegible]，所以，毫无疑问，[illegible]《龙之世纪》[illegible]的元素将会回归，例如在第二作中因为主角要充分参考了[illegible]社的《质量效应》，加入了[illegible]明显的个性特征，种族出身是固定的，所以在系列首作中的主角种族选择被取消了，[illegible]定为是人类。而在《宗教审判》中，种族选择再次回归，加上玩家可选的战斗风格仍然是经典战士、盗贼和法师三种职业，[illegible]场上，Bioware参考了系列第二作，玩家所选的职业和种族不会像是第一作般地影响到故事的开场剧情，只会带给玩家一些特有的[illegible]，除了人类、精灵和矮人三个[illegible]，巨人族（Qunari）这个在系列中一直有带着出场率的种族也已确认会成为主角的可选种族之一。



▲[illegible]

除了种族，在人物身分上，《宗教审判》的定位也和《起源》有着类似之处。后者的故事中，玩家扮演的灰袍守望者（Grey Warden）很快就在故事开端成为了整个费雷登（Ferelden）地区所剩不多的组织幸存者，并且肩负起了对抗黑暗入侵的重任，解决各方矛盾，联合众多势力，以领袖的身分带领者同伴拯救整个国家。而在《宗教审判》中，玩家扮演的将会是宗教审判所（Inquisition）这一古老组织的领袖，身上所肩负的任务比系列第一作的主角还要沉重，因为这一次，玩家需要面对的，是恶魔的入侵！

恶魔的入侵





▲[illegible]

[illegible]了解本作的世界观，必须先[illegible]（Inquisition）这么一个充满了宗教味道的组织呢？在《龙之世纪》的世界观中，除了[illegible]的现实世界[illegible]《龙之世纪》的世界就达斯（Thedas）[illegible][illegible]

[illegible]凡人一旦入[illegible]一个好梦，也是一个噩梦，而法师则能够从幽冥中[illegible]力量，来驾驭强大的法术，[illegible]梦游者（Dreamers）的法师，则能够随意穿越幽界，[illegible]《龙之世纪 起源》中，如果玩家选择了法师[illegible]



▲[illegible]



[illegible]并非是安全的地方，[illegible]的凡人都有可[illegible]，[illegible]（[illegible]ylum）直接进入[illegible]成为恶魔袭击的目标。而一旦法师败于恶魔之手，[illegible]的身体就会被恶魔夺走，而处于[illegible]状态的法师就被称为憎恶体（Abomination）[illegible]了自己的灵魂，肉身被恶魔的力量[illegible]



[illegible]



[illegible]

新面孔和老朋友

无论何时，在角色扮演游戏中，同伴和各类NPC都是不可或缺的元素，因为虽然用一个孤胆英雄就可以打造出一部好游戏——例如《[illegible]》和《[illegible]》，但是想讲述一个史诗般地宏大而又精彩复杂的故事就显得能力有限了。所以在历代的《龙之世纪》中，[illegible]的同伴不仅有着[illegible]，其中许多人在故事中扮演着关键的角色，这一点在《宗教审判》中也不会例外。

就目前公布的情报来看，已经确定会加入玩家队伍的角色有三名，其中新面孔是一位[illegible]，名叫[illegible]（Vivienne）的法师。她在[illegible]法师之塔[illegible]，是法师们的领袖——也就是首席大法师（First Enchanter）的[illegible]，被认为是该职位的继承人，但是随着法师之塔与教会开战[illegible]卷入内战[illegible]。据本作的主编剧 Luke Kristjanson 所说，他们想要在[illegible]身上加入一些不同于以往法师同伴的[illegible]，她不是一个[illegible]，而是一个[illegible]法师，[illegible]之间的生存之道[illegible]。[illegible]不太常见的角色，甚至和《起源》中的[illegible]（Wynne）都不一样，肯定会在剧情中带给玩家不一样的故事体验。

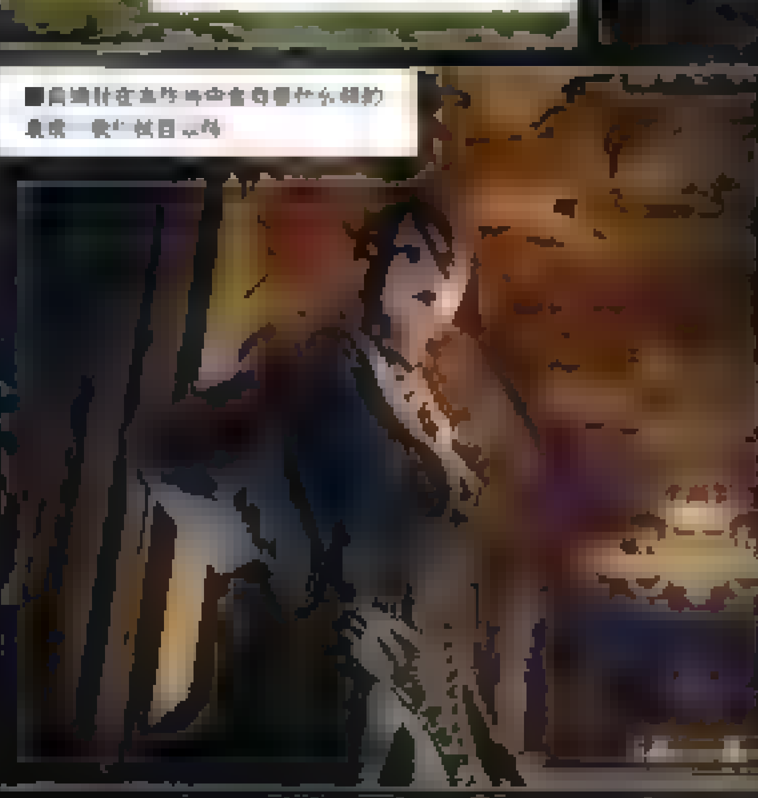


▲面对强大的[illegible]



■[illegible]（Seekers of Truth）[illegible]

至于其余两位同伴，都是来自于《龙之世纪II》，分别是[illegible]的矮人瓦瑞克（Varric）和冷酷神秘的卡桑德拉（Cassandra）。其中瓦瑞克在《II》中就是可用伙伴，手持重弩比安卡（Bianca），运用娴熟的技巧为整个队伍提供强大的远程火力，而本人的性格则是[illegible]，不过在关键时刻还是很靠得住的。卡桑德拉作为[illegible]登场，在《II》的故事开场中就在不断从瓦瑞克口中[illegible]，[illegible]虽然不是可用角色，却在剧情中占有重要地位。如今这对欢喜冤家加入玩家的队伍，肯定少不了各种斗嘴和冲突，相信会为玩家的旅途增添不少乐趣。



■[illegible]

最后，本作中最重要的老面孔当然就是在E3公布的视频中[illegible]的荒野女巫[illegible]。她在《起源》当中不仅是可用同伴之一，更是关系到整个故事发展的重要角色。她[illegible]，性格冷漠，心情[illegible]，却有着一股令人难以拒绝的魅力。但她在《II》中完全没有登场，只是在某些对话和剧情中被提及。而作为回归经典的一部分，她将会作为重要角色出现在《宗教审判》中。令人遗憾的是，她将不再能够成为玩家队伍中的可操纵成员，不过Bioware已经作出保证，[illegible]将会在故事中发挥着重要作用，也正因为如此，她才能够在预告片作为标志性人物登场。

PAX大会新情报一览

在《Game Informer》为本作进行全面报导的一个月后，PAX Prime游戏展如期举行，而Bioware在展会上低调地演示了本作的试玩内容，并且透露了一些相当重要的新情报，让我们来看看都有哪些新消息。

●新种族

在之前《Game Informer》的报导中，Bioware对于坤拿利人能否作为可选种族并没有作出正面的回应，但的确留住了玩家们的悬念[illegible]。坤拿利人成为可选种族已经得到了确认，根据Bioware透露出的消息，玩家不但可以扮演女坤拿利人，也会在游戏中首次遇到这个种族的女性角色。[illegible]《龙之世纪Ⅱ》[illegible]这种程度上，玩家们还可以期待一下会加入队伍中的坤拿利人队友，他们不但有着独特的文化和身体特征，还拥有强大的战斗力。《起源》中的斯坦已经证明了男性坤拿利人的能力，[illegible]作中，玩家说不定还会遇到一位[illegible]



●秘使系统

[illegible]必须承[illegible]，所以派遣麾下的秘使前往世界各地处理各种危险事务也是玩家本身的[illegible]《[illegible]》[illegible]麾下的特殊部队到游戏世界中的许多地点执行秘密任务，当他们完成这些任务后，除了能够为玩家带来奖励，还会对游戏世界产生现实影响。例如在PAX的演示上，Bioware的演示人员把秘使派遣往一个充满了毒雾的山谷，这个区域原本对于玩家来说是无法探索的，但当秘使们成功地解除了毒雾的源头，玩家就能够安全地探索山谷中的秘密了。

●引擎升级

[illegible]PAX演示中[illegible]

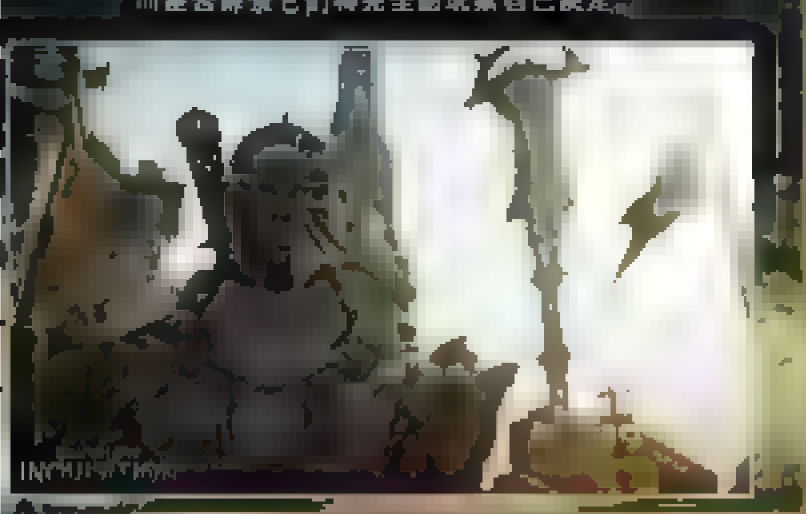


[illegible]而且这一切都是实时演算的，并非是预录CG[illegible]

事实上，游戏中的许多场景都可以[illegible]，例如木制的横桥在遭受爆炸攻击后有可能会坍塌，[illegible]只则可以[illegible]产生[illegible]效果[illegible]。这一要素并不只是做着好玩的，玩家必须[illegible]，[illegible]敌人[illegible]止他们[illegible]，甚至是切断他们[illegible]

●新的开放世界

在《龙之世纪Ⅱ》中，[illegible]为玩家[illegible]支线任务，其内容却往往简单而重复，并且支线任务的场景都是将游戏中的场景素材重复利用后打造而成，不但[illegible]高，而且敌人分布也缺乏新意。Bioware承诺将会在游戏中改变这一点，[illegible]寒霜3引擎的帮助，游戏的世界将会更庞大更有趣，而且不会再出现素材重复利用的情况。当然，最重要的是，游戏中不会再出现一些目标简单粗暴的任务，玩家们将会在支线任务中体验到[illegible]，并且游戏世界中[illegible]的[illegible]也不再会完全是以任务为主导，而是像《上古卷轴Ⅴ》[illegible]作为主轴，玩家[illegible]任务[illegible]剧情[illegible]地下城[illegible]而是否探索它们将完全由玩家自己决定。



●改善的对话轮



[illegible]

●战斗强化

对于很多从《龙之世纪 起源》就开始接触本系列的玩家来说，《龙之世纪Ⅱ》比较令人恼火的一点就是战术元素的削弱，而这一问题体现得最明显的地方就是取消了俯视角设置，也就是玩家们在较古典的美式RPG中经常能看到的上帝视角。在这个视角中，玩家的视野并不会跟随某个特定的角色，而是以全局视角观看场景，玩家可以把队伍的成员当成是一个个棋子般地调遣，加上系列特有的时间暂停功能，玩家可以宏观调控战术，然后指挥队伍成员执行，体验不同于亲手操作的乐趣。

这并不意味着本作会抛弃《龙之世纪Ⅱ》那种接近于动作游戏的爽快战斗体验，事实上，在本作中，[illegible]有帅气的攻击动作，在演示中玩家可以看到战士角色在使用大剑时[illegible]大力沉的连击招式，[illegible]完全就是参考自动作游戏的[illegible]设计，除了不能跳跃，在《审判》中，角色的操作方式已经非常接近一款动作游戏了，甚至还让人看到了《[illegible]》的影子。



LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII



随着《闪电归来 最终幻想XIII》即将在11月21日上市，以闪电为主角的"《FF XIII》系列"的故事也将画上圆满的句号。从2009年12月17日的《FF XIII》到2013年11月21日的《LRFF XIII》，这四年间闪电始终陪伴我们一路走来，留下了太多的欢笑与感伤，离别之时难免会有些恋恋不舍。不论在前方等待着闪电等人的是怎样的结局，让我们静静地陪伴着她一同走到最后吧。

诺艾尔·克莱斯

约尔芭·斐亚·班尼拉

CV：[illegible]

在《最终幻想XIII》的最后，瓦尼拉和芳一同化为了水晶共同守护着[illegible]茧。但在故事前，她却和芳二同觉醒了。拥有能听到死者之声能力的她以圣女的身分独自保护着[illegible]。造型上与之前最大的改变就是多了像僧侣一般的头饰，使得瓦尼拉看上去多了几分异域风情。

▲ [illegible]

▲ [illegible]

凯厄斯·巴拉德

CV：[illegible]

500年前[illegible]死之世界[illegible]与闪电对峙，并将闪电打倒的男子。在与莎拉、[illegible]的交战中，凯厄斯[illegible]了自己的心脏让世界陷入了混沌。再一次与闪电相遇，两人能否[illegible]吗？



CV：[illegible]

拥有能看见未来的能力，被称为"时咏之巫女"的少女，她出现在闪电的面前，告诉寻求闪电[illegible]将凯厄斯从[illegible]中解放出来。

尤儿



冰雪的战斗

因为没能拯救心爱的少女[illegible]，冰雪同样也被深深的自责所[illegible]闪电不得不向曾经并肩战斗过的[illegible]拔刀相向。冰雪在作战时基本还是采用徒手攻击，但他的攻击会带有冰和混沌属性效果，每一击都可造成巨大伤害。

闪电化身艾莉丝



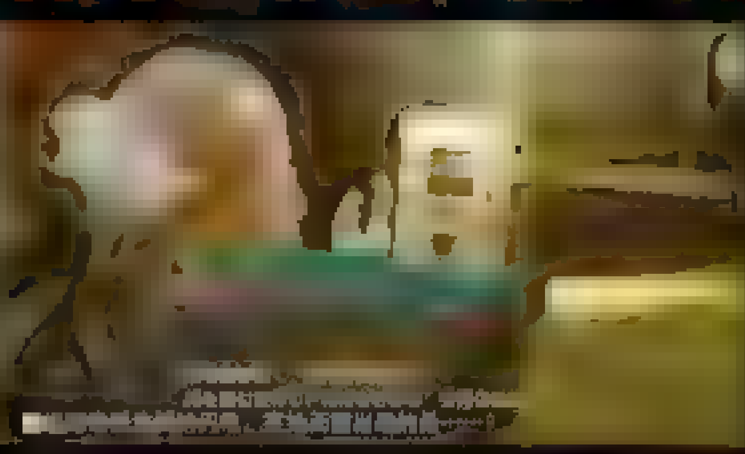


众所周知，《LRFF XIII》采用的是换装系统，因此也就孕育而成了许多与其他作品的联动。比如现在已经公布的就有《FF VI》中克劳德的战士服、《FF X》中尤娜的召唤士服等等，而这次公布的，则是《FF VII》中被玩家们誉称为"女神"的艾莉丝！这套换装有个看点是，艾莉丝和闪电的配音都为坂本真绫小姐，不知道当闪电换上这套卖花少女装之后，说话的语气是不是也会变成艾莉丝呢？不过这套服装只能通过购买V JUMP推出的攻略本中的下载码来获得，玩家如果想让闪电变成艾莉丝的话看来还需要出一趟血才行。

"名侦探"闪电追查杀人事件？！

光都路克瑟里欧是一座有着浓郁宗教氛围的城市，崇拜神明"布涅贝兹"的教团"救世院"掌控着整个城市的命脉，但在这光鲜亮丽的外表下，却隐藏着众多不为人知的秘密。刚刚来到光都路克瑟里欧的闪电就看到人们正为着一起连续杀人事件而惶恐不安。在犯人留下来的证据中，一张羊皮纸上写有"邪恶的解放者将会杀死暗之猎人"的字样，因为事关自己，闪电决定找出这起杀人事件的真凶。

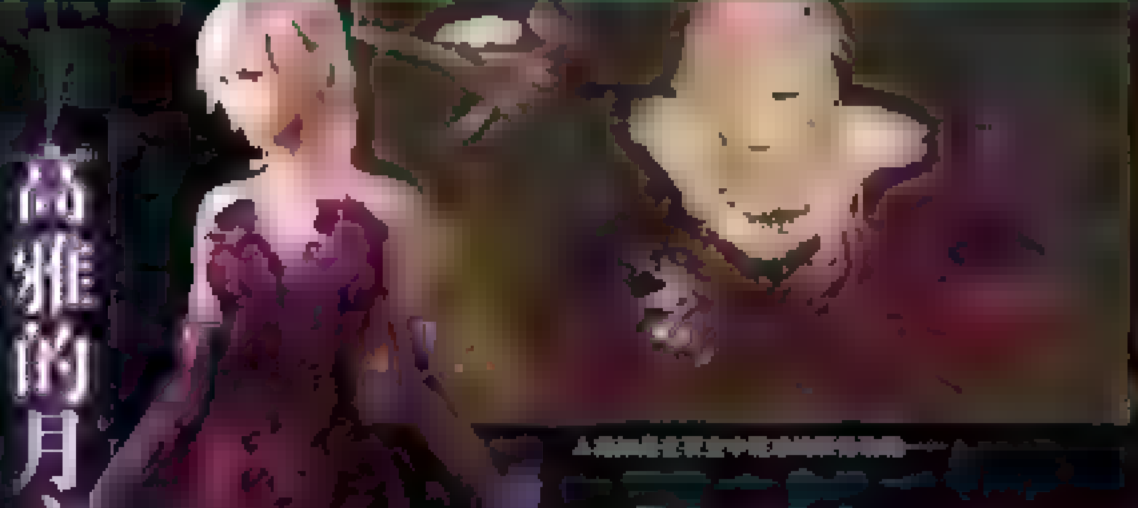






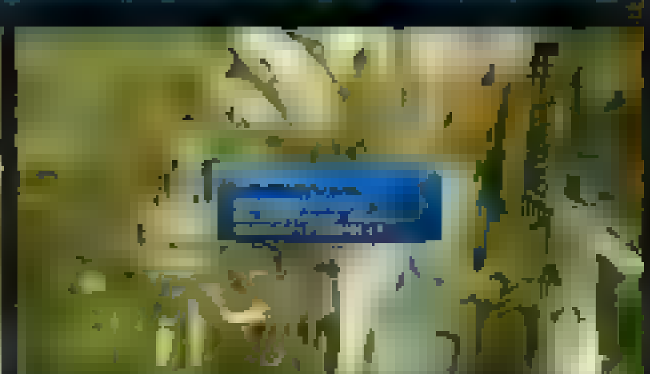


高雅的月之女王









停止时间流逝

在游戏中，闪电会获得一项能力，名为“时空停滞（Chronostasis）”。该能力需要消耗GP点数才能发动，使用之后时间就会停止流动。在完成紧急限时任务时，这项技能就非常有用。但当闪电移动或者是乘坐电车时，时间停止的效果就会自动解除。

试玩版体验报告

和之前的作品一样，这次敌人在地图上可以看见，接触前先击中的话可以展开先制，效果是敌人的HP上限减少。这次玩家可以直接操控闪电做出跳跃动作，跳跃的限制很少，可以从高处跳到低处，也可以直接跳上楼梯，跳到竖立的管子上闪电还会以瞬间舞动作滑下。

这次的战斗系统有点像《FF X-2》，闪电在战斗中可以通过LB/RB来切换服装，每个服装可以装备4种技能。技能在战斗中分别对应X、Y、A、B这4个键，其中不管哪个服装，X都是防御。防御在本作中比较重要，既可以持续按住来减少伤害，也可以通过在受到攻击前的瞬间进行防御来令敌人陷入硬直。由于X、Y、A、B都成了技能键，因此这次的道具栏指令变成了START键。

这次战斗依然采用ATB槽的设定，但每个服装的ATB槽是分开的，上限均为100。不同的攻击消耗不同的数值，而在停止行动时ATB槽会自动回复。由于3条ATB槽是分开计算的，因此不断换装进行攻击便成为了战斗的基本思路。而如果连续对BOSS施以弱点属性的攻击，则会令其逐渐疲惫，最后就会进入行动不能的窘境，这时玩家就可以尽情攻击。因此一味的换装也不是万能战术，在对付BOSS时还是采用单一服装针对弱点进行攻击比较好。

总的来看本作的战斗系统还是不错的，只不过从头到尾只操作闪电还是有些单调，也幸好游戏加入了换装设定。

守护莫古利之里

在莫古利之里展开的任务是据点防御。原本在森林里过着安稳生活的莫古利们，突然遭到了魔物“木精”的袭击，随到此处的闪电需要帮助可爱的莫古利们击退魔物。在莫古利之里，玩家还会遇到《FF XIII-2》中陪伴在莎拉身旁的那只莫古利，此时它的身分已经是莫古利之里的村长啦！与其他人一样，莫古利也因没能守护莎拉而难过着，但闪电的一番温柔话语却打开了它的心结，让莫古利重新振作了起来。



江湖再会第一手!

“《死或生》系列”从来都不简单,4代和5代主要是生存模式卡人,在线要求打上千场也很BT。本作的成就列表很早以前就出了。由于依然包含生存模式全路线通过这样的高难度成就,因此没有引起玩家的太多重视。没想到早矢仕小弟实属吊死早,实际游戏中生存模式只需要通过一条路线即可,使得游戏瞬间变成了神作。游戏新增的内容够多,价格也不贵,算是相当值得一试的作品,强烈推荐!

文 | 加油　美编 | 心の永恒

全成就路线图

本作的难度和5代相比真可谓是有天壤之别。单机部分最耗时间的成就竟然是完成教学模式,这个教学模式十分漫长,差不多要打上80分钟才能完成。另一个可称得上难点的部分是连续挂机战模式,成就仅要求玩家完成任意一名角色即可。对于有系列经验的玩家来说实在不难,但对于[illegible]来说还是有点难度的。

网络部分过四仅要求在线[illegible]场,而且不限模式,因此一个多[illegible]全部打完[illegible]

成就数量	1000点/48个
难度	★
在线成就点数	290点 9个
全成就所需时间	8[illegible]小时
有无容易错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	需要双手柄

[illegible]

在线部分

遇上了劲敌对手 20点
Rival Rumble
成就说明 [illegible]场在线[illegible]模式不限

踏出步上排行榜强者的第一步 20点
Fighting For Real
成就说明 [illegible] Ranked Match

建立大厅 20点
My Fight, My Rules
成就说明 创建自己的在线对战房间[illegible]个人也能解除

劲敌对手 20点
Rivals
成就说明 登录[illegible]名玩家到自己的[illegible]手列表中。这个步骤可以在打完[illegible]场Ranked Match后进行,也可以在房间中直接登录里面的成员,无需对方同意

接受挑战 20点
You Asked For It!
成就说明 接受[illegible]次在线挑战[illegible]

[illegible]要选择接受的话,那么如果你满足某个玩家搜索Ranked Match的条件时[illegible]同时[illegible]按下BACK键[illegible]Ranked Match[illegible]过双方[illegible]区域和网络状态来增加搜到的几率。[illegible]

接受任何人的挑战 30点
Anybody, Anytime, Anywhere
成就说明 接受[illegible]次在线挑战,[illegible]同上

好劲敌对手的激战 30点
Rival Rampage
成就说明 [illegible]场在线[illegible]模式不限

大家一起连线 20点
Get out there and Fight
成就说明 [illegible]

DOA5 Ultimate is My Life 50点
DOA5 Ultimate Is My Life
成就说明 [illegible]

单机部分



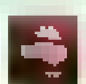
格斗娱乐 10点
Fighting Entertainment
成就说明 完成[illegible]场[illegible]模式

第一次的组队战斗 10点
First Tag Team
成就说明 完成[illegible]场TAG比赛。

DOA入门 10点
Your Education Begins Now
成就说明 开始教学模式

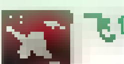
安全第一 10点
Safety First
成就说明 在选择关卡的界面中按Y键[illegible]

站上起跑线 30点
[illegible]
成就说明 完成全部的教学模式[illegible]



必杀的威力冲击 20点
Blow 'Em Away
成就说明 成功使出一次威力冲击(Power Blow)[illegible]教学模式中也会传授[illegible]

起死回生的威力爆射 20点
We Have Liftoff
成就说明 成功使出一次威力爆射(Power Launcher)[illegible]教学模式中也会传授,推荐双打解除



飞呀 30点
Gesundheit
成就说明 击中The Show场地的特殊伤害区域[illegible]只要用Power Blow将对手打至巨大小丑像[illegible]即可







回答！ 30点
Tango Kilo November

成就说明 命中Hot Zone场地的特殊伤害区域。这个场景是战场背景，需要等战斗机出现后，用Power Blow将对手打至战斗机上才能解除



释放 30点
Catch and Release

成就说明 命中Sky City Tokyo场地的特殊伤害区域。这个场景是《忍者龙剑传SIGMA 2》第一关中BOSS的舞台，需要等大佛出现后，用Power Blow将对手打至大佛身上才能解除。大佛的出现条件是在第一回合将对手打碎，或是第二回合之后



全部都意料到了 30点
I Read Every Move

成就说明 无伤赢得一局比赛，因为能取消解除，所以没难度



新来的对战者 10点
Fledgling Fighter

成就说明 初次游玩对战（Versus，单人）比赛



通过了大型机台模式的单人赛程 20点
Arcade Solo Cleared

成就说明 打过任意路线的Arcade（单人）模式，难度不限



通过了大型机台模式的组队赛程 20点
Arcade (Tag) Cleared

成就说明 打过任意路线的Arcade（TAG）模式，难度不限



通过了时间竞赛模式的单人赛程 20点
Time Attack Solo Cleared

成就说明 打过任意路线的Time Attack（单人）模式，难度不限



通过了时间竞赛模式的组队赛程 20点
Time Attack (Tag) Cleared

成就说明 打过任意路线的Time Attack（TAG）模式，难度不限



通过了生存模式的单人赛程 20点
Survival Solo Cleared

成就说明 打过任意路线的Survival（单人）模式，难度不限




通过了生存模式的组队赛程 20点
Survival (Tag) Cleared

成就说明 打过任意路线的Survival（TAG）模式，难度不限



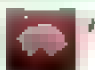
锻炼自己的初学者 30点
Exercise Newbie

成就说明 完成任意角色的出招训练（Command Training）模式。建议选择招式少、变化少的角色，如新增的瑞切尔。顺带一提的是瑞切尔的动作招式和上代的土首长差不多，真是……



只在专心练习 30点
Training Hard

成就说明 在自由训练模式中累计进行1小时。这个时间可以累计，无需操作，挂机即可。注意解除成就的时机是在退出该模式之后。



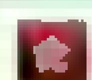
小鹿乱撞的鉴赏 10点
On the Edge of Your Seat

成就说明 初次游玩鉴赏（Spectator）模式



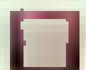
兴趣是拍照 10点
Say Cheese!

成就说明 初次于鉴赏模式中拍一张照片



完美的自我分析 10点
Fighter, Know Thyself

成就说明 初次观看自己的对战记录（Fight Record）



重要的回忆 10点
Ahh, Memories

成就说明 在鉴赏模式中观看你获得的照片



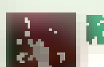
招式性能专家 10点
How Do I Fight Like a Pro

成就说明 在自由练习模式中查看动作细节。在设定中选择开启即可



确认招式表 10点
How Do I Fight?

成就说明 在自由练习模式中查看输入指令。在设定中选择开启即可



随性选择 10点
Turn It Up

成就说明 在音乐设置环节中更换任意环节的默认音乐

回味经典场面 10点
Who's Got Popcorn?

成就说明 在鉴赏模式中观看你获得的影片



七位战士 10点
Power in Numbers

成就说明 初次游玩组队战（Team Fight）模式。即使只选一个人也算组队战



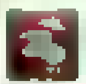
战斗还没结束的呢 10点
You're It

成就说明 初次游玩对战（Versus TAG）比赛



苏醒的战斗记忆 10点
A Fight to Remember

成就说明 保存对战录像。只有在单机和在线的对战模式结束后才能选择保存对战录像



怒涛的双人威力爆击 30点
Change of Power

成就说明 使用一次双人威力爆击（Tag Power Blow）。具体方法在教学模式中有说，就是在TAG模式中让2P将1P两名角色的体力都打红，然后1P发动威力爆击，命中后连按换人键，另一名角色出来便可完成



友情力量倍增 30点
The Power of Two

成就说明 累计使出10种不同的角色固定组合技，简单的方法就是选择一些角色，这些角色两两组合都有特殊技，十分简单



失败为成功之母 30点
Failure Teaches Success

成就说明 在鉴赏模式中观看10名角色的失败动作。首先你需要让10名角色在角色选择处输掉1局比赛，由于使用过的角色的失败动作就会被收录入鉴赏模式中。之后于鉴赏模式中再看完这10名角色的失败动作即可



推对手下崖 20点
Down You Go

成就说明 成功发动一次落崖技。可以是选择双打，场地选择Scramble。首先把平台栏杆破坏，之后1P将2P推下平台，这时2P按一下P键就会用手攀住平台边缘，之后1P按P键2P什么都不按，就可以将2P打下平台了



差点落崖的大逆转剧 20点
Cliffhanger Comeback

成就说明 成功防御一次落崖技。原理和上面一条差不多，只不过这回改1P攀住平台边缘，2P进攻。2P按P键追击，而1P按G键进行防御，之后即可成功防住落崖技



开始挑战 10点
A New Challenger Appears!

成就说明 初次游玩连续技挑战（Combo Challenge）模式



伟大的挑战者 50点
Unchallenged Champion

成就说明 完成任意角色的连续技挑战（Combo Challenge）模式。这个成就一度被认为是虐待新人杀手了，其实也不难。玩家可以选择比较简单的角色如LEON，不要选择特殊角色和高难度角色，也不要选择系列固有的老角色（他们招式比较多）。本作没有什么特别高深的输入技巧，唯一要注意的是提前输入，例如不少连续技需要前冲一步才能衔接，可以在上一个指令后按住→不放

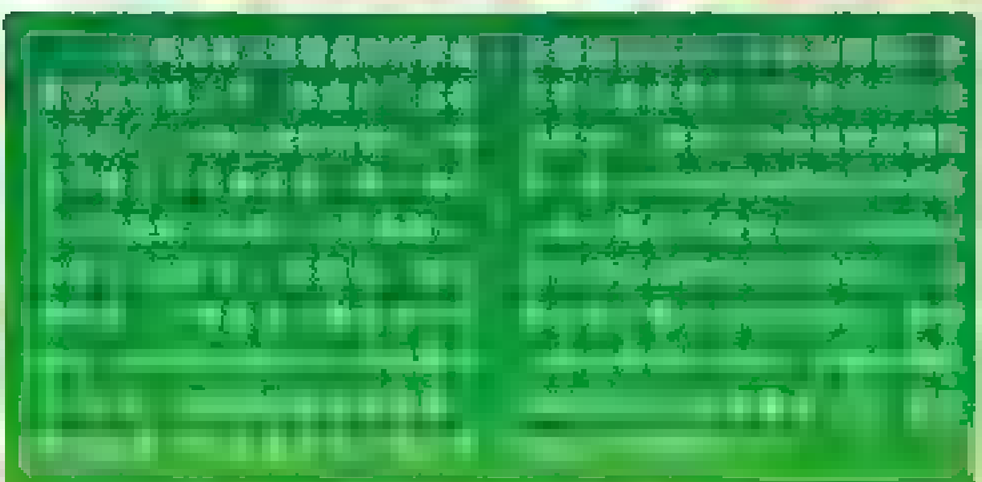


DOA5 Ultimate大师 50点
DOA5 Ultimate Master

成就说明 获得除此之外的全部成就

1000点，达成！







PHANTOM OF INFERNO

全成就路线图

注意事项

首先要说明的是，本文并非全成就攻略，因为本作有一个成就"ストーリーテラー"实在麻烦。如果不算这个成就，本作是标准的成就神作，大概3个多小时就能拿完其他全部成就，但最后这个成就要求玩家读过全文本，实在是够麻烦的。按照本文所给的攻略，可以拿到除全CG、全文本外的全部成就，而全CG的成就也只需要简单的尝试就能解除，但全文本的成就只能靠耐性了。下面为大家介绍一下注意事项：

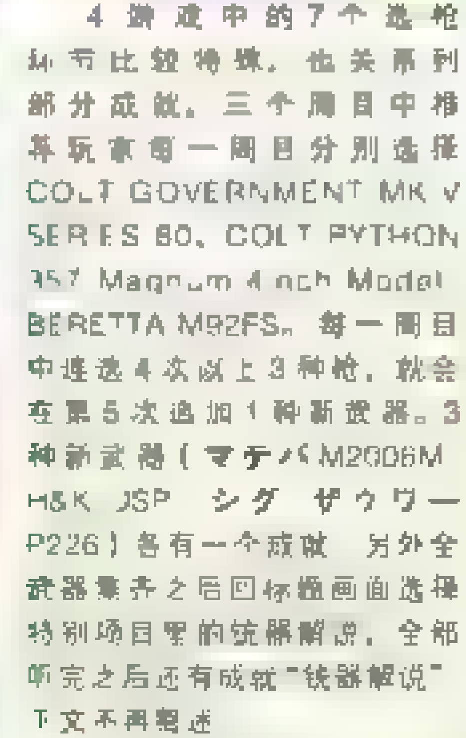
成就数量	1000点40个
难度	★★★
在线成就点数	无
全成就所需时间	20小时以上
最少通关次数	无法统计
有无会错过的成就	有
有无秘籍	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

1 和其他的文字冒险游戏一样，先进菜单中更改文字速度，之后在游戏中按键开始跳剧情，可以大幅缩短全成就所需时间。

2 游戏的快进功能十分强大，可以直接跳到下一个选项，但是千万不要这么做！因为用这个办法跳过的文本、CG不算收集，这会极大地影响成就获得。

3 强烈推荐的快进方法是按住LB再按X（或BACK）的即读跳跃，也就是只跳过已读文本，用这个办法就可以加快速度又不用担心跳过未读文本和CG。具体指令可以更改，建议玩家先看清楚。





4 游戏中的7个选枪环节比较特殊，也关系到部分成就。三个周目中推荐玩家每一周目分别选择COLT GOVERNMENT MK V SERIES 80、COLT PYTHON 357 Magnum 4 inch Model、BERETTA M92FS。每一周目中连选4次以上3种枪，就会在第5次追加1种新武器。3种新武器（マテバM2006M、H&K USP、シグ ザウワーP226）各有一个成就。另外全武器集齐之后回标题画面选择特别项目里的铳器解说，全部听完之后还有成就"铳器解说"，下文不再赘述。

5 本作CG收集成就无须进行CG鉴赏模式，达成条件后就可以直接在游戏中跳出。全文本阅读的最终成就也就是如此。

准全成就攻略

第一周目

逃げる
アインという少女について考える
★解除成就　アイン
呼び止める
声をかける
今日のことについて訊く
威力のある銃
もっと弾数の多い銃

按以上两个选项选枪，可以直接选择3把与成就相关的枪，第一次以全选COLT GOVERNMENT MK.IV SERIES 80为例，以下不再赘述。

アイン
できる
★解除成就　プロローグ、ツヴァイ
もう少し考える
● SAVE 1
逃げる
★解除成就　傍観者の安堵
●读取 SAVE 1
撃つ
★解除成就　大火
乗ってみる
まだ粘る
できる
★解除成就　玲二
● SAVE 2
一人で逃げる
★解除成就：終わりなき悪夢
●读取 SAVE 2
どうあってもアインを救う
組織から逃げる
行かせない
慰める
★解除成就　エレン、ファントム、第一章
答える
もう少し粘る
買い物についていく
クロウディアの許へ行く
止めに入る
★解除成就：クロウディア、プレゼント
承諾する
確かめる
● SAVE 3
逃げる
リズィを撃つ
クロウディアを走らせる
★解除成就　丘の上から
●读取 SAVE 3
逃げる
リズィを撃つ
攻撃して　諦める
★解除成就：高い城の女
●读取 SAVE 3
逃げる
成り行きを見守る
★解除成就：長い夢の終わり
●读取 SAVE 3
目撃者を確認する
成り行きを見守る
★解除成就　第二章
この場に留まる
承諾する
★解除成就　黄昏、ドライ
しばらく美緒と話す
話す
● SAVE 4
美緒に万が一のことがあったらどうする?
★解除成就：舞い降りる翼を
●读取 SAVE 4
キャルについては任せろ
★解除成就、月照る夜に踊り



■克劳迪亚大姐虽然不算女主角 [illegible]

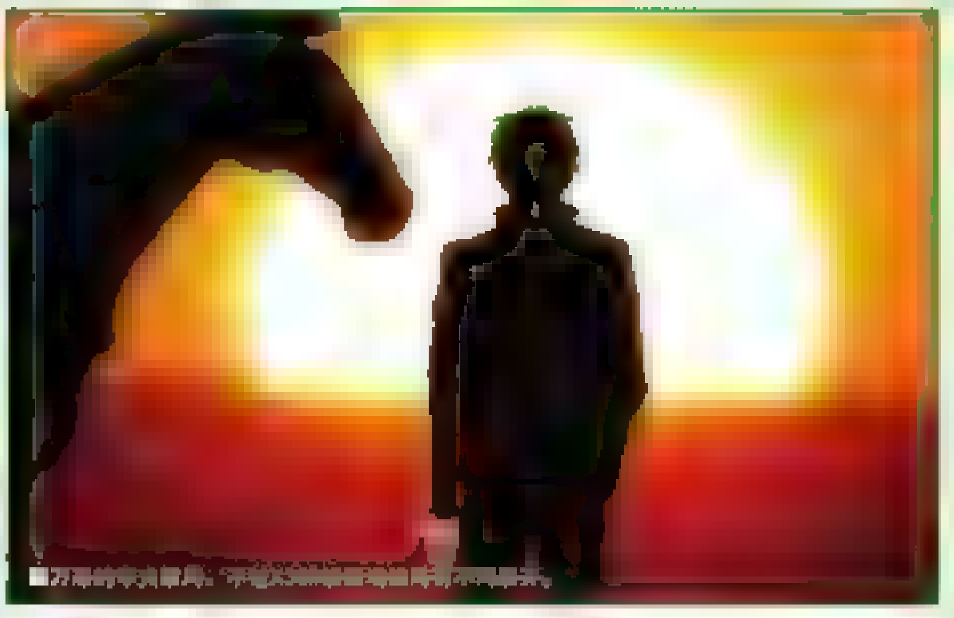


第二周目

逃げる
アインという少女について考える
呼び止める
声をかける
黙って見守る
話をする
弾数の多い銃
もっと威力のある銃
クロウディア
わからない
もう少し考える
撃つ
乗ってみる
まだ粘る
できる
どうあってもアインを救う
組織から逃げる
行かせない
慰める
答える
もう少し粘る
買い物についていく
やめておく
承諾する
確かめる
● SAVE 5
この場は、はぐらかす
目撃者を確認する
★解除成就　リズィ
戦うそぶりを見せる
★解除成就　対決
この場に留まる
断る
● SAVE 6
運命から逃げる
★解除成就　対峙
● SAVE 7
見つめる
★解除成就　荒野の彼方へ
●读取 SAVE 7
呼びかける
★解除成就　荒野の道を
●读取 SAVE 6
運命に立ち向かう
見つめる
★解除成就　Transparent
●读取 SAVE 5
受け入れる
キャルを抱きしめる
★解除成就　キャル
逃げる
皆殺しにする
★解除成就　最後の亡霊
●读取 SAVE 5
受け入れる
キャルを抱きしめる
目撃者を確認する
離れる
戦うそぶりを見せる
一人になって考える
キャルを探す
★解除成就　砂塵の道を

第三周目

逃げる
アインという少女について考える
呼び止める
声をかける
黙って見つめる
話をする
弾数の多い銃
もっと威力のある銃
クロウディア
わからない
もう少し考える
撃つ
乗ってみる
まだ粘る
できる
どうあってもアインを救う
組織から逃げる



行かせない	隠れる
● SAVE 8	★解锁成就：逃亡者たち
そっとしておく	●读取 SAVE 8
答える	慰める
もう少し粘る	无视する
买い物についていく	大人しく従る
やめておく	确かめる
承诺する	毒吉者を确认する
确かめる	★解锁成就：南へ、エンディングコンプリート
受け入れる	
キャルを抱きしめる	

通往 100% 之道

如果你想挑战最后的 100%，那么我有如下建议：

1 对剧情有所了解（看文本或动画，推荐动画）。本作的剧情选项很有逻辑性，选择的前因后果都可以预见，因此熟悉剧情会大大加快达成 100% 的速度，同时趣味性也会大幅提高。例如第一次见到凯尔时，如果选择不理会，那么接下来的故事中都不会有她出现，自然更不会有 Tri 了。

2 个人建议的全文本最速达成方法比较笨，却很实在，那就是穷举法。简单地说，就是所有选项全部选择第 1 项，每个选项都记录，然后一直打到结束。之后读最后的选项，选第 2 项，然后继续第 1 项到完，也就是从结局开始倒着按从上到下的顺序把所有选项选一遍。毫无疑问这是十分花时间的做法，但也是最有效的。如果你不这么做而是一路乱选的话，很有可能到最后也不知道哪一条路线没试，只能不管边际地消费时间。当然这个过程也是相当枯燥无聊的，好在本作的跳读快进功能很强大，每天试那么一点儿，总有机会搞定的

3 选择不同枪时的文本一样影响到全文本展读，下面我们来详细说说

游戏中一共有 7 种换枪的机会，其中第 2 次选枪没有特别台词，因此可以无视。7 次选枪时，头 4 次有 5 种枪可选，如果连续 4 次选择其中的 3 种枪，从第 5 次开始会追加 1 种新枪（一共 3 种），下面简单地列一下变化，表格中括号里的文字含义如下

初次选择：第一次选择该枪

连续选择：迄今为止每次都选择该枪（初始附有的枪从第 1 次开始算，追加的枪从第 5 次开始算）

通常：迄今为止并不是每次都选择该枪

选回：前 4 次均选择该枪，第 5 次选择由此追加的新枪，第 6 次选回该枪（仅限注意事项 4 中提到的 3 种武器）

◆次数	文本变化
第 1 次	S&W M29（初次选择，1 种），COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（初次选择，1 种），IMI DESERT EAGLE .50AE（初次选择，1 种），COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（初次选择，1 种），BERETTA M92FS（初次选择，1 种）
第 2 次	没有变化

◆次数	文本变化
第 3 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种），COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择和通常，2 种），IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种），COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择和通常，2 种），BERETTA M92FS（连续选择和通常，2 种）
第 4 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种），COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择和通常，2 种），IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种），COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择和通常，2 种），BERETTA M92FS（连续选择和通常，2 种）
第 5 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种），COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择和通常，2 种），IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种），COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择和通常，2 种），BERETTA M92FS（连续选择和通常，2 种），H&K USP（初次选择，1 种），SIG SAUER P226（初次选择，1 种），MATEBA MODEL 2006M（初次选择，种）
第 6 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种），COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择、通常、选回，3 种），IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种），COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择、通常、选回，3 种），BERETTA M92FS（连续选择、通常、选回，3 种），H&K USP（连续选择和通常，2 种），SIG/SAUER P226（连续选择和通常，2 种），MATEBA MODEL 2006M（连续选择和通常，2 种）
第 7 次	S&W M29（连续选择和通常，2 种），COLT GOVERNMENT MKIV SERIES 80（连续选择和通常，2 种），IMI DESERT EAGLE .50AE（连续选择和通常，2 种），COLT PYTHON 357 Magnum 4inch Model（连续选择和通常，2 种），BERETTA M92FS（连续选择和通常，2 种），H&K USP（连续选择和通常，2 种），SIG/SAUER P226（连续选择和通常，2 种），MATEBA MODEL 2006M（连续选择和通常，2 种）

写给 FANS 的话

本作的流程攻略在上面已经结束了，接下来就是大家熟悉的事儿。不过这里还是忍不住对喜爱本作、喜爱虚渊玄的玩家说点话。

X360 版《幻影追猎》是以 TV 版动画为基础改编的，声优和人设与之一致，剧情走向也十分相似。X360 版追加了 TV 版动画新增的部分剧情，比如二崎兼正太。但游戏共有 14 种结局，而 TV 版动画只能有一种，因此变化要丰富得多。而且游戏的 14 个结局不说全部可圈可点，至少也是绝大部分都很耐看。如果要说真结局的话，那么就是 Tri 连路线的 3 个结局，其中"苍穹の追忆"是游戏原作的结局；"Transparent"是 TV 版动画结局，看到这个名字估计大家就想起那首感人泪下的《Transparent》，相信看过动画的人至少在这里能够感受。而游戏中的这个结局也交代了大家观看 TV 版动画时关于最后凯尔是生是死的疑问，而"苍穹の彼方へ"是 X360 版新增的独有剧情，和"Transparent"类似但有所不同，这里就不多剧透了，相信各位看过之后自有感想。

而除了上面 3 个结局外，艾伦、迪亚大姊的几个结局也相当不错，后の上から 高い城の女都值得回味。其实综观游戏的 14 个结局，除了简单的结局略显草率之外，其他结局都十分给力，13 年前老虚就有如此功力，不得不令人叹服。

最后，尽管本作全成就具有一定难度，但如此神作值得你将其圆满。玩不到 X360 版的人，也可以尝试今年 8 月推出的 PC 版，和 X360 版完全一样。不过相信看到这段文字的你，一定是优先选择 X360 版吧



1000点,达成!



说到数独，大家想必都不会陌生。这款《布谷数独》算是数独的一个变种，收录了1200个挑战、4种棋盘大小、3种难度、两种模式和3种在线游戏方式，可以和好友进行合作或竞争，十分有趣。当然能够让它出现在成就集中营里，自然不是因为别的，而是因为成就好拿！此外本作还是相当少见的一版本XBLA成就神作，值得推荐

文 纱迦　　专editor 心の永恒

全成就路线图

大凡可以暂停的数独游戏，相信都难不倒玩家，因为网络上自动解数独的网站不少，只要把关键字填进去，秒秒钟就能自动给出答案，按图索骥没有难度。但本作则更加简单，游戏自带提示功能，可以很方便地告诉玩家哪个位置有可能填哪个数字或字母。当然提示不会详细到把具体答案告诉你，但偷用一点儿排除法就能解决

本作的成就可以拿3遍，分别是日版、墨西哥版和其他版，这也是唯一一个墨西哥版独有的游戏。日版要去日服下载，名字是《Buku 数字パズル》；墨西哥版得去墨西哥服下载，名字是《Buku Numeros》。无论哪个版本都带繁体中文，不用担心看不懂日文或西班牙文。不过注意3个版本的服务器是分开的，不同版本之间不能互相对战

成就数量	200点 12个
难度	●
在线成就点数	30点 2个
全成就所需时间	3～4小时
最少通关次数	无通关概念
有无会错过的成就	无
有无秘籍	有
有无成就BUG	无
特殊需求	无

在线成就



Friend and Foe 10点

成就说明 在Xbox LIVE模式中各赢得一场合作、团队、对战比赛

Wired 20点

成就说明 完成20场Xbox LIVE比赛

Socialite 25点

成就说明 完成25场多人比赛

达成方法 多人成就其实可以单机多手柄完成，但既然有20场Xbox LIVE比赛的成就，倒不如顺便单机多刷5场算了

Natural 10点

成就说明 在[illegible]下的设置下完成10场比赛

达成方法 由于在线模式的默认设置就满足成就要求，因此可以在刷在线成就时顺便完成。如果是从来没玩过数独的人，还是去网上拉拉[illegible]

本地成就

Beat the Basics 10点

成就说明 完成教学模式

达成方法 教学[illegible]，其中教[illegible]有[illegible]，教程2～3课全部[illegible]没有难度，就能解除成就

Time Bandit 15点

成就说明 在相同棋盘[illegible]完成一场比赛

达成方法 [illegible]之后，棋子锁定[illegible]不是问题

Sampler 10点

成就说明 以3种难度各完成一场比赛

达成方法 只要[illegible]在EASY、MEDIUM、HARD这3个难度各完成一场[illegible]，当然还是推荐选择最[illegible]的6×6进行

Super Sizes 20点

成就说明 以4种地图各完成一场比赛

达成方法 只要在6×6、6×8、9×9、12×12这4个地图各完成一场即可，当然还是推荐选择EASY难度

Too Fast 20点

成就说明 在1分20秒内完成一场9×9的比赛

达成方法 可以使用自动笔，因此不是问题

Buku Bank 10点

成就说明 累计获得250万布谷点数

Grand Master 30点

成就说明 累计获得1000万布谷点数

Master 20点

成就说明 累计完成200场比赛

达成方法 200场比赛和1000万布谷点数将是玩家的最后两个成就。单纯从布谷点数来考虑，选择EASY难度的9×9地图是最快的，每场大概能拿到8万点，熟练之后能用1分钟不到。但如此一来只需100场出头即可达到1000万点，距离200场比赛还有一定距离。因此推荐玩家混着玩一下EASY难度的6×6地图是最快的，熟练之后40秒不到就能解决战斗。建议玩家可以拿张纸和笔计算一下，究竟玩多少场6×6和9×9最为合理，统计数字可以在游戏中查看的



200点×3，达成！



全成就路线图

《后院美式足球2010》虽然贵为史上第一……但在国内人气并不高，原因在于它是一款欧美区的游戏。不过随着国内成就玩家越来越多，对于欧美游戏也有了市场需求，因此强烈推荐各位一试！本作全成就可以在一场比赛中搞定，这一场比赛中只要反复演练3个套路即可，下面就让我们来看一下。

首先开一场本地的双打比赛，双方选择不同的队伍，比赛场地随意。为了照顾完全不懂的美式足球的朋友，我就直接建议1P选择Steelers，2P选择LIONS好了，之后难度为Easy，POWER MOVES选择ON，SET TIME为15 Mins，Vibration（震动）可随意。

成就数量	1000点 10个
难度	★
在线成就个数	无
全成就所需时间	10分钟
最少通关次数	无通关概念
有无容易错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就BUG	无
特殊要求	需要双手柄

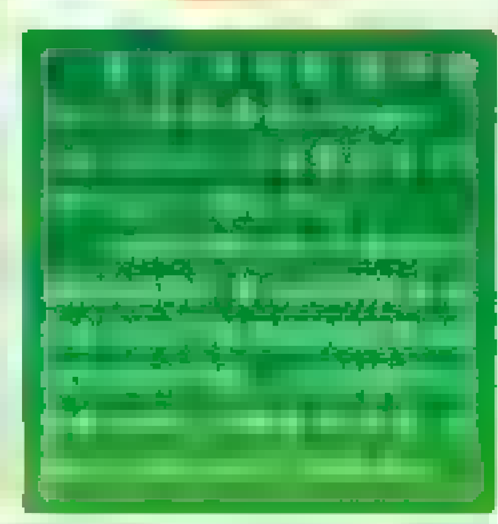
套路 1



Sacker 100点
一场比赛中累计完成3次擒杀

Tackler 100点
一场比赛中累计完成5次阻挡



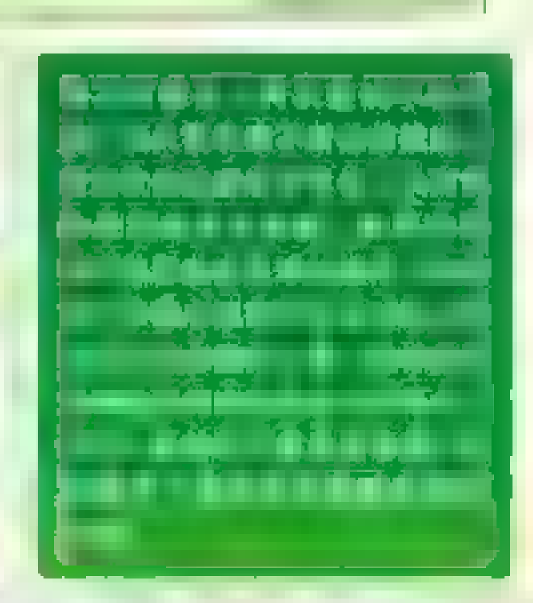


套路 2



Hands 100点
一场比赛中累计接球距离达到100码

Big Time QB 100点
一场比赛中累计完成3次达阵传球

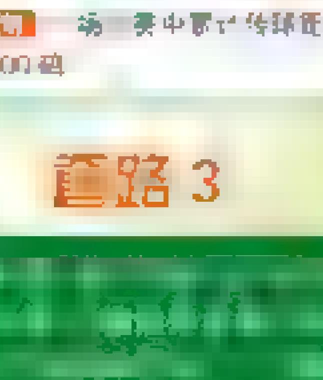


GoTo Guy 100点
一场比赛中累计接球距离达到200码

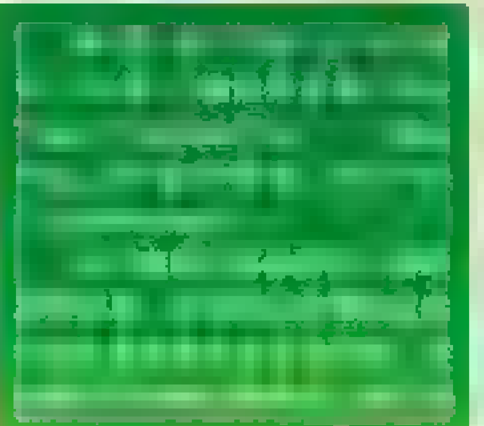
Showtime 100点
一场比赛中累计完成3次达阵接球

Gunslinger 100点
一场比赛中累计传球距离达到300码

套路 3







Rusher 100点
一场比赛中累计跑动距离达到100码

Bulldozer 100点
一场比赛中累计跑动距离达到200码。

Fantasy Man 100点
一场比赛中累计完成3次冲刺达阵

1000点，达成！



"在山的那边海的那边有一群蓝精灵，他们活泼又聪明，他们顽皮又好奇……"咳咳咳，言归正传。本作是随着同名电影上映而推出的低龄向游戏，游戏支持4人同乐，难度非常低，全成就自然也不在话下。游戏中玩家可以利用收集的金币解锁蓝精灵村的新住民，到最后将自己的村子变得热闹非凡。除了登场角色外，游戏和电影关系不大，没看过电影的人也可以放心游戏。

文 炒饭　责编 心の永恒

全成就路线图

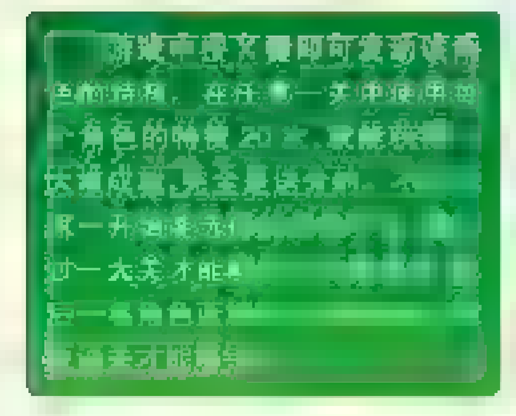
由于是哄小孩子玩的游戏，本作的难度很低，就算在游戏中不幸阵亡，也会当场复活，只是死亡次数过多的话才会导致掉关重来，如果是多人游戏的话就更简单了。游戏并非每关就能全成就，但由于可随时选关，因此就此有遗漏的成就也不用担心。

在全部蓝精灵中，最好用的角色是勇勇（Gutsy），他的特技是向前方的快速冲刺，全程无敌，不仅可以用来攻击，而且可以用来回避，赶路也相当出色。此外在初期默认角色中有一位拥有类似的冲刺能力，只是速度较慢，推荐在BOSS战时使用会更加有效。

玩家首先要追求的就是通关。游戏中每关都有数量不等的金币等待大家收集（BOSS战除外），不过一开始由于玩家可选择的角色不齐，因此不可能收齐，而且一些被水晶屏障围起来的金币是要在通关后才会解锁的，因此一周目游戏时一定可以以快为主，不必管什么金币。另外要注意的是通过每关都要进入奔跑状态（BOSS战除外），不过这并不是什么难事。通关之后，玩家即可开启按LT中自由换人的功能，这样就可以顺利补齐全部金币。注意拿到的金币要在过关后才记录到成绩之中，中途退出是不行的。

成就数量	1000点 32个
难度	★
在线成就点数	无
全成就所需时间	6～8小时
最少通关次数	1次
有无难度相关成就	无
有无联机	无
有无成就BUG	无
特殊要求	两个手柄

特技相关



Use your Smurf ability 10点
成就说明 在任意一关中发动15次角色特技

Advanced Alchemy! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次蓝爸爸（Papa）的角色特技

Ain't no accident! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次笨笨（Clumsy）的角色特技

It Takes a Lot of Guts! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次勇勇（Gutsy）的角色特技

I Hate Special Moves! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次厌厌（Grouchy）的角色特技

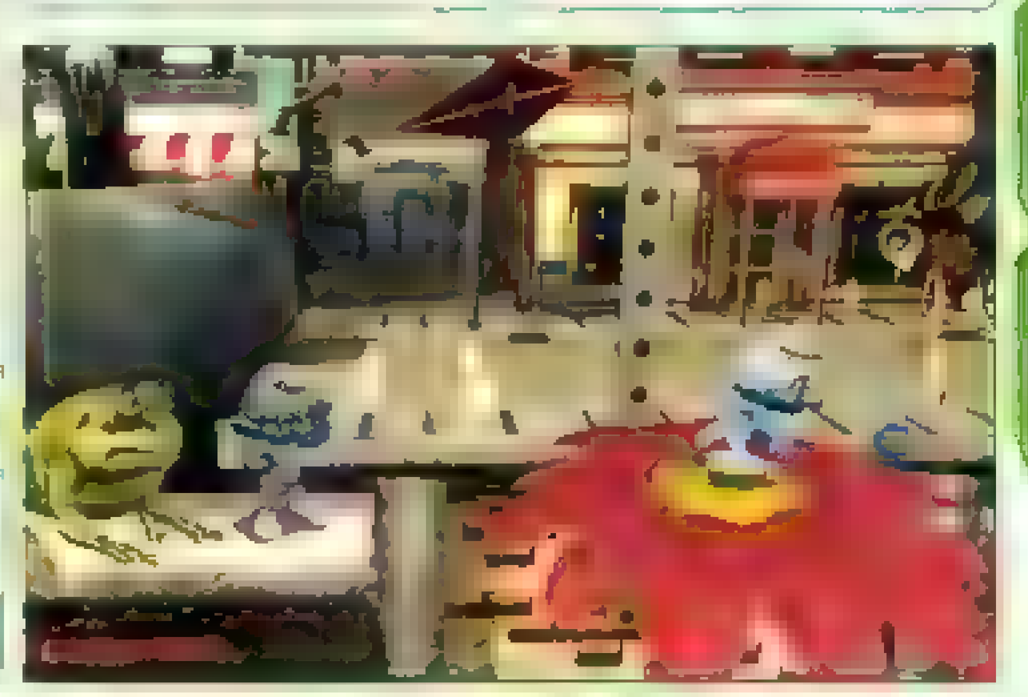
I got you a present! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次乐乐（Jokey）的角色特技

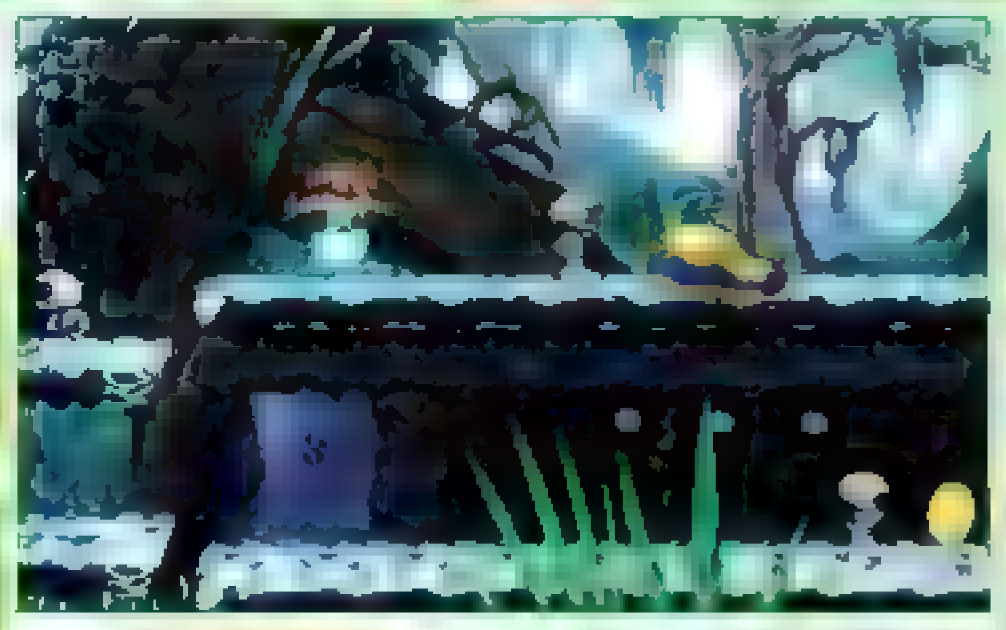
So Smurfy it Hurts! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次爱美（Vanity）的角色特技。

I never met a curl I didn't like 30点
成就说明 在任意一关中发动20次健健（Hefty）的角色特技

Just as Papa Smurf always says... 30点
成就说明 在任意一关中发动20次聪聪（Brainy）的角色特技

You smurfed with the wrong girl! 30点
成就说明 在任意一关中发动20次蓝妹妹（Smurfette）的角色特技





杂项成就

本作的杂项成就并不难，不过注意成就说明里的"[illegible]"[illegible]，其实就是要求联机一起打[illegible]。[illegible]不要搞错了，下文中就不再[illegible]

I'll Smurf the High road. 25

成就说明 与另外一名朋友打过任意一关

解锁方法 开双打即可，需要从头到尾打过完整的一关

Smurf, SMASH! 10

成就说明 累计破坏 100 个石块

解锁方法 游戏中只有勇勇、乐乐和健健三人能破坏石块，这种石块很醒目，在后期关卡经常出现，破坏 100 个不是问题

Smurf of the Round Table 30

成就说明 用一个皇冠打掉至少 10 个敌人

解锁方法 皇冠道具也就是无敌道具，无敌时间是固定的。这个成就在特定关卡比较容易达成，而且不止一处，如果硬要指定一关的话，推荐是2-4

Do no Smurf 50

成就说明 在未干掉任何敌人的情况下打过任意一关

解锁方法 推荐5-5，很短，而且敌人很容易回避

Feeling blue 30

成就说明 维持真蓝状态（True Blue）30 秒以上

解锁方法 首先解释一下什么是真蓝状态。在游戏中干掉敌人后会出现道具，吃掉之后就会令画面右侧的[illegible]槽增加。当[illegible]槽全满时就会进入真蓝状态，该状态的最大特征是与分两倍，同时还有大家熟悉的《蓝精灵》主题曲伴奏，十分明显。而在真蓝状态下当受到伤害或者掉下时就会解除这一状态，如果在此时刚好吃到干掉敌人后出现的道具，就可以恢复生命值。因此需要维持真蓝状态 30 秒以上，就要在进入真蓝状态后尽量不受到伤害，倒不是什么难事。不过需要注意的是在真蓝状态下一旦受到任何伤害，都会立刻解除这一状态

Truly Blue 30

成就说明 在每一关都需进入真蓝状态

解锁方法 如上所述，玩家需要在每一关都进入真蓝状态，BOSS 战不在要求之列。如果玩家在某一关没有进入真蓝状态，那么就要重打该关补回来，不过要真想进入真蓝状态实在太简单了，而且应该只要求曾进入，至于维持多久是没有影响的，需要的是刚进入的那一瞬间就被打回原形也没关系

关卡成就

本作的关卡成就大致可分为过关和 BOSS 无伤两种。第一种[illegible]所有的 BOSS 战都有无伤要求，[illegible]在第一次[illegible]时未能达成，可以之后再选关再来。游戏的 BOSS 战十分简单化，只要记住 BOSS 的[illegible]

The Story Begins! 5

成就说明 打过第一大关的第一关

A Friendly game of Leap Smurf 30

成就说明 在第一大关的 BOSS 战（青蛙）中无伤过关

[illegible] 30

成就说明 打过第一大关

Here, kitty, kitty, kitty 25

成就说明 在第二大关的 BOSS 战（阿兹猫）中，用乐乐的炸弹干掉它

解锁方法 比较需要说明的成就。在这个 BOSS 中，在最后阶段阿兹猫会冲到第一层左方来攻击玩家，这时乐乐需要躲在柜子下面，然后乐乐[illegible]，如果你选择[illegible]，[illegible]，然后按 X 键发动角色特技——炸弹，把阿兹猫炸死就可以解锁这个成就了（乐乐是打过第二大关才能解锁的角色，因此在第一遍游戏时是无法直接解锁这个成就的

Smurf me if you can 30

成就说明 在第二大关的 BOSS 战（阿兹猫）中无伤过关

Smurf in the Woods 30

成就说明 打过第二大关

Not so Naughties 30

成就说明 在第三大关的 BOSS 战（[illegible]）中无伤过关

[illegible] 30

成就说明 打过第三大关

Un-Bear-able 30

成就说明 在第四大关的 BOSS 战（[illegible]）中无伤过关

Smurf Exposure 30

成就说明 打过第四大关

Smurf From the Ashes 30

成就说明 在第五大关的 BOSS 战（凤凰）中无伤过关

Smurf and the Volcano 30

成就说明 打过第五大关

Magician Smurf 30

成就说明 在第六大关的 BOSS 战（格格巫）中无伤过关

Gargamel Down 30

成就说明 打过第六大关

最终成就

本作全成就的最后一个步骤，就是收集全部金币，如前所述，有大量金币必须在过关后才能获得，所以第一遍游戏时无需在意金币的收集，通关后可以按 LT/RT 换人，从而大大方便收集金币的[illegible]



Coin Collector Smurf 50

成就说明 收集 50 个金币

Gotta Smurf Them All 100

成就说明 收集全部 100 个金币





Cave 可谓是专注弹幕射击游戏 30 年，因为专门制作弹幕射击游戏还进了吉尼斯世界记录。同时 Cave 也是微软在日本最铁的好友，不但旗下的弹幕射击游戏很少涉足对手平台，就连自家出的 Galgame 也死守 X360 不放。弹幕射击游戏的难度都是世界级的，成就自然不简单，不过 Cave 也曾出过一些要求很低的成就神作，这款《怒首领蜂 最大往生》本来难度属于最高级别，但因为有 BUG，所以全成就不是梦！而且游戏本身也有相当素质，加上豪华声优阵容和优良的搞笑人设，喜欢日式游戏的机友不容错过！

文 少迦　美编 心の永恒

全成就路线图

成就数量	1000 点 50 个
难度	●
在线成就点数	无
全成就所需时间	8 小时以上
最少通关次数	4 次
[illegible]	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	有
特殊要求	无

神奇秘技

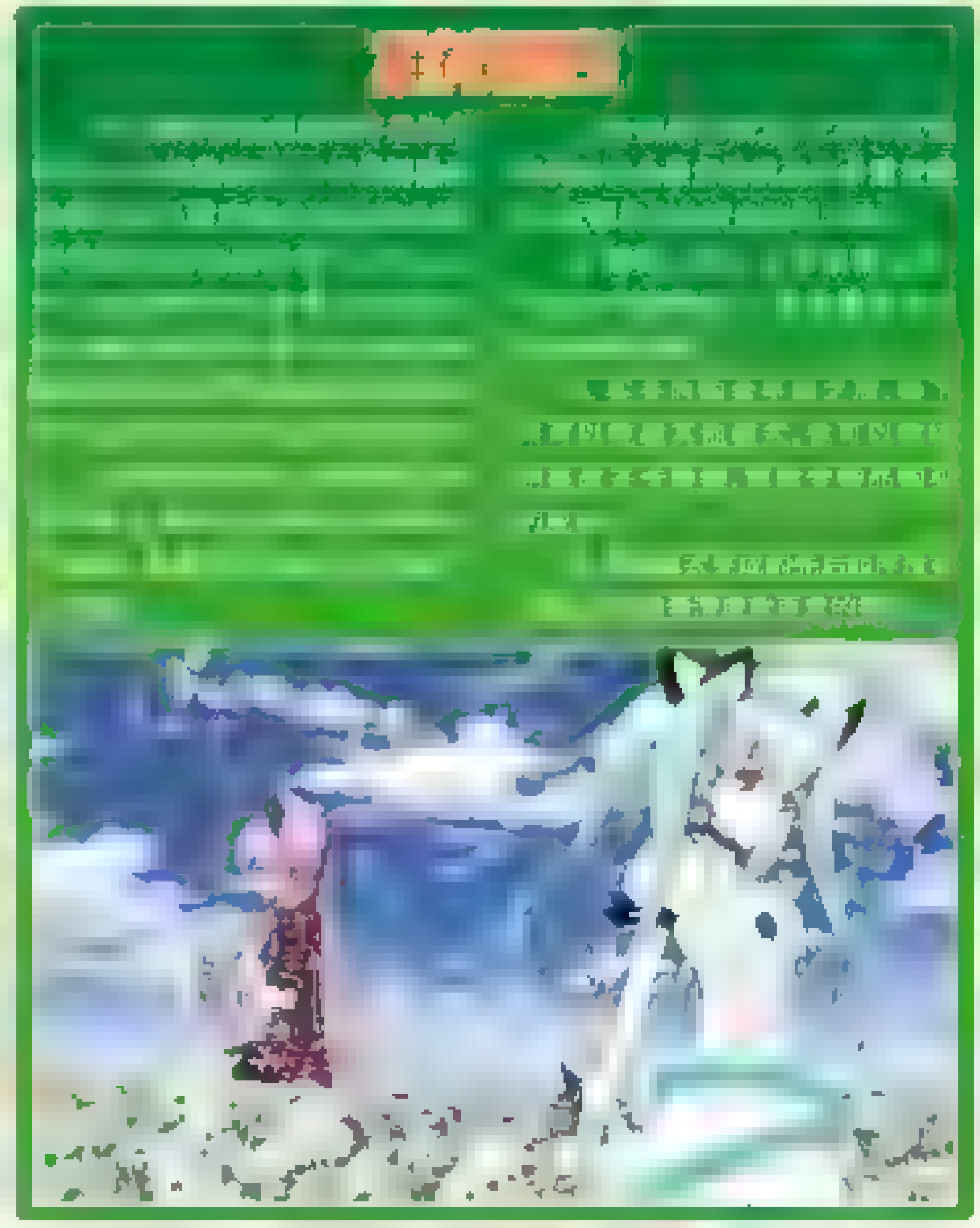
本作的模式不少，按成就类型来分的话可以分为两类，一类是可以使用内购金手指的，另一类是不能使用的。

本作可以利用赚来的金钱在商店里购买各种实用 OPTION，而且开启这些 OPTION 完全不影响成就获得，只是不能在挑战模式中使用。这些 OPTION 里面推荐的项目包括：更改残机、弹幕面积、更改火力、弹判定、AI 驾驶、自动 HYPER 等等。其中 AI 驾驶这一项，开启之后电脑会自动驾驶你的战机在弹幕中纵横无忌。不过 AI 驾驶也有弱点，虽然 AI 能以神一样的技术躲开任何子弹，但不会回避直接碰撞，这点还是颇为要命的。在对战第 3 关 BOSS、第 5 关底最终 BOSS 时要特别小心。阳蜂战时阳蜂偶尔会飞到屏幕最下方，这时 AI 也有较大的几率直接撞上去。因此关键时候还是需要玩家手动微调。不过总的来说开了 AI 驾驶之后通关真心不是问题了。

不能使用内购金手指的模式只有挑战模式，因此难度很高。如果以正常方式进行游戏的话，放眼全球，本作附带的挑战模式恐怕也没几个人能够打过。但有 BUG 可以解决这一问题，从而让游戏一举变成成就神作！下面就让我们来看看这个惊动逆天的 BUG！首先需要说明的是目前游戏已经推出了更新档来修正这一 bug，因此要想使用这个 BUG 的话，要么不升级，要么就删除掉更新档。

首先玩家要选择挑战 5，这个挑战的内容是击破第 5 关的中 BOSS。当玩家选好了角色和装备之后，请立刻按下导航键，这时画面上会出现系统菜单，请停在这个界面不做其他操作，等待一段时间挑战已开始之后，游戏会自动暂停，这时再按下导航键返回游戏画面，选择 RETURN TO MENU，这样会回到选择挑战的界面。此时玩家可以选择任意一个挑战，进入之后你会发现画面上不是你之前选择的挑战内容，而是之前的挑战 5。接下来你要做的事情就是干掉第 5 关的中 BOSS 完成挑战 5，但当你完成之后，系统却会判定你完成的是后面选择的挑战内容。

如此反复，玩家即可通过只打挑战 5 来完成全部挑战内容。全挑战通过也不再是梦了。但挑战 5 本身具有一定难度，你需要一定时间的练习才能完成。好在游戏中自带了教学视频，耐心学习的话不是问题。利用这个 BUG 也可以用来快速赚取金钱，只要每次都选择奖励最高的挑战就可以了。离线游戏时打出来的成就没有时间戳，如果很在意的话可以留几个难度很低的挑战，等挑战数量即将达到成就要求的数字时上线再完成，这样就没有问题了。不过需要注意的是清除快取会将其他游戏的更新文件也一并删除。



全成就攻略

挑战模式及购物相关

チャレンジ1年生 15点
【达成条件】完成10个挑战关卡。

密格ケッター 30点
【达成条件】完成25个挑战关卡。

ミッションコンプリート 50点
【达成条件】完成全部50个挑战关卡。

ぶるじょわ 50点
【达成条件】玩家当前身上的金钱超过9999（不能累计）

良い買い物しましたね 25点
【达成条件】买下商店中的??物品

常连客 15点
【达成条件】买下商店中的??个物品

大富豪 30点
【达成条件】买下商店中的全部物品。

通关成就

出击します！ 5点
【达成条件】开始游戏。（Xbox 360・Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

朱理 5点
【达成条件】选择朱理（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

光 5点
【达成条件】选择光（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

真璃亚 5点
【达成条件】选择真璃亚（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

樱夜 5点
【达成条件】选择樱夜（Xbox 360）

市街地を越えて 5点
【达成条件】打过第一关（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

水源地を越えて 10点
【达成条件】打过第二关（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

住宅地を越えて 15点
【达成条件】打过第三关（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

郊外を越えて 20点
【达成条件】打过第四关。（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

地下通路を越えて 25点
【达成条件】打过第五关。（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

朱理の完 20点
【达成条件】朱理通关（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

光の完 25点
【达成条件】光通关。（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

真璃亚の完 20点
【达成条件】真璃亚通关（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

樱夜の完 20点
【达成条件】樱夜通关（Xbox 360）

コンプリート 30点
【达成条件】用全部角色通关（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

上达への道 15点
【达成条件】不接关打过第2关（Arcade HD・Ver 1.5）

更なる上达への道 25点
【达成条件】不接关打过第3关（Arcade HD・Ver 1.5）

上达 35点
【达成条件】在接关次数少于7次的情况下通关。（Arcade HD・Ver 1.5）

1コイン 50点
【达成条件】一币通关。（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

相应しいカタチ 10点
【达成条件】达成胜利结局。（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

本作的隐藏BOSS只能在街机模式中才会出现，另外只有X360模式是必定会出现的。其他3个模式则需要满足特定条件，其条件如下：

1. 从游戏开始到击破第5关的BOSS时最多只能过关。

2. 至少有一关达成蜂道具PERFECT的条件

蜂道具都隐藏于关卡之中的特殊条动道具，你需要用激光射击指定地点才能将其打出。每关都有8个蜂道具，全部获得即为蜂PERFECT。注意如果在吃完8个蜂道具之前不幸殒命，那么本关将无法达成蜂道具PERFECT。虽然看上去还是有一定难度，但事实上是可以利用RESTART达成的。再加上商店里有显示蜂道具位置的辅助道具，因此只要多试几次就肯定能成功。不过需要注意的是，一旦使用了RESTART之后，成就的解锁时机将变为通关后重新开始选择角色时，而不是在满足条件时的瞬间！

完全击破 50点
【达成条件】击败??并且在难度??模式下均已通关（Xbox 360・Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

系统相关

良いボムしてるね！ 5点
【达成条件】初次使用保险（BOMB）（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

思わぬ花火！ 5点
【达成条件】初次发动自动保险（Arcade HD・Ver 1.5・Novice）

在选择角色时可以开启自动保险，即当玩家还残存保险时，被攻击命中时会自动发动保险存命。由于自动保险不影响成就获得，毫无疑问是推荐开启的。需要注意的是如果是慌乱的话虽然也可以用自动保险救命，但会一次性用光全部的保险，因此一定要避免这种情况。

ハイパー 5点

成就说明 初次发动HYPER【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】

获得方法 HYPER是系列的招牌系统，当玩家持续攻击敌人（特别是用激光命中时）或吃到道具时，HYPER槽就会上升，最高可达到10倍。HYPER发动瞬间完全无敌，发动中威力加大，同时连击数增加，是打高分的不二之选。玩家可以用放保险的方式来发动HYPER，另外也有自动HYPER的选项，性能和自动保险相仿。



エキスパートへの挑戦 15点

成就说明 开启专家模式？过任意关【Arcade HD・Ver 1.5】

获得方法 专家模式的开启方法是在角色选择画面中选择专家，其他不变，但难度大幅上升。好在成就只需要完成一关即可，十分简单。



1000HIT 15点

成就说明 打出1000连击。【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】



50000HIT 30点

成就说明 打出5000连击【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】



10000HIT 40点

成就说明 打出10000连击【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】

获得方法 除了10000连击外，其他都用实现。10000连击的先决条件是必须发动10倍HYPER，然后找一个敌人够多够耐打的地方，分分钟不到就能达到。比较推荐的地方包括第3关的中BOSS、第3关的大BOSS、第5关的途中。这个成就同样可以用RESTART的方式来完成，一旦失手就立刻重来。不过还是那句老话，一旦使用了RESTART之后，成就的解锁时机将变为通关后重新开始选择角色时，而不是在满足条件时的瞬间。

1機ノーボム 10点

成就说明 不损一命且不放保险打过第1关。【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】



GET 5点

成就说明 获得[illegible]【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】

スタンハイ 5点

成就说明 初次达到可以发动HYPER的状态【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】

MAXハイパー 10点

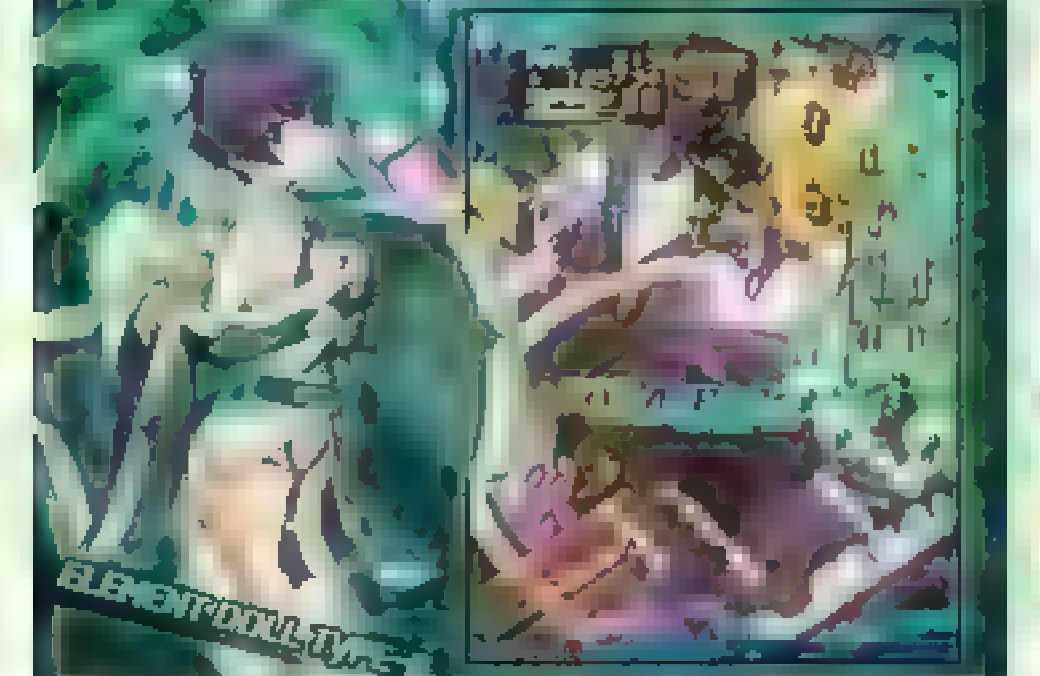
成就说明 初次发动10倍的HYPER【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】

蜂亿点 15点

成就说明 分数达到8亿点【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】

拾蜂亿点 20点

成就说明 分数达到18亿点【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】





蜂蜂亿点 50点

成就说明 分数达到88亿点【Arcade HD・Ver 1.5・Novice】

获得方法 88亿点并不是一个很高的要求，玩家可以在打出相当的连击时，只要不掉关，88亿不是问题。但随着电池不掉也没关系，因为光打掉阳蜂就有50亿点，通关时每剩1条命就能换10亿点。等于说只要你打倒阳蜂时剩4条命以上就有90亿点了。可以将阳蜂的体力削减到一丁点儿的时候自杀，这样通关，太酷了。

大往生直前 10点

成就说明 持续使用双重攻击，将自机体力削减为零。【Xbox 360】

获得方法 双重攻击是Xbox 360模式下的特有攻击方式，会同时消耗自身体力。而在这模式中发动Hyper击破敌人则会恢复体力。

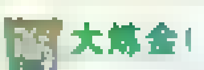
輝く蜂は蜜の味 25点

成就说明 达成10000连击后再获得蜂道具【Xbox 360】

获得方法 达成10000连击的方法参照前篇。玩家在达成10000连击后无需维持连击状态，即使在连击数降为0之后才获得蜂道具也算数，不过前提必须是Xbox 360模式。

命を削る力 25点

成就说明 一次游戏中累计使用30次以上的双重攻击【Xbox 360】



大錬金! 15点

成就说明 用双重攻击将被消掉子弹的敌人击破。【Xbox 360】

エネルギー大量活 50点

成就说明 在1次HYPER发动中回复5000点以上的能量【Xbox 360】

徹底的に[illegible]てやる 115点

成就说明 将第1关BOSS的全部部件破坏掉。【Xbox 360】

徹底的に[illegible]てやる 210点

成就说明 将第2关BOSS的全部部件破坏掉。【Xbox 360】

获得方法 这个BOSS的形态不像第1关BOSS那么简单，它一共有两个形态，第一形态有6个部位，第二形态4个部位，必须全部破坏掉。第一形态要尤其注意，6个部位成对上下排列，玩家一定要优先破坏靠近屏幕上端的两个部位，如果一上来就把中间或者下方的4个部位破坏了，哪怕只破坏掉1个，最上端的部件也会自动爆炸，从而丧失解除这个成就的机会。

全力中の全力 10点

成就说明 自机变形后发动Hyper【Xbox 360】

获得方法 这个秘密成就的获得方法十分简单。在该模式中最后一定会遇到阳蜂，在阳蜂战中自机会自动变形，这时再发动一次Hyper就可以了。

1000点，达成！



由电脑游戏教父席德·梅尔开创的《文明》系列"是有史以来最成功的策略游戏，系列累计销量早已过千万，在全世界都有着极大的影响力。系列最新作《文明5 美丽新世界》刚刚发售，再次于全球掀起一股文明热潮。虽然这一作暂时还没有移植家用机的计划，但X360玩家也不用失望，因为席德·梅尔大神曾经为X360量身度做了一款《文明》，该作至今也没有移植过PC，那就是下面我们要介绍的《文明 变革》。《文明 变革》是X360上少有的文艺范儿游戏，本身成就不难，而且能搞两遍，绝对值得成就control们一试！

全成就路线图

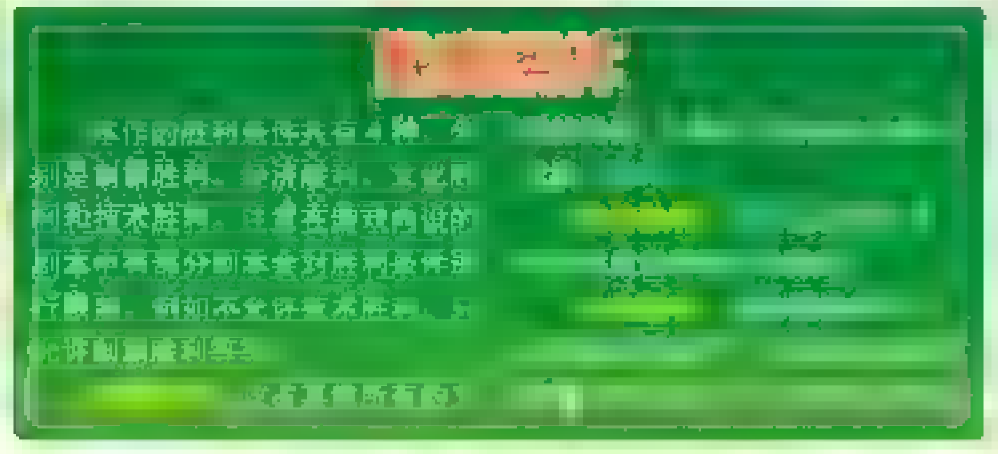
成就数量	1000点 50个
难度	★★
在线成就点数	无
全成就所需时间	20小时以上
最少通关次数	16次
有无会错过的成就	无
有无秘籍	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

《文明 变革》中有16个文明势力，玩家需要用全部文明通关一次，因此最少也需要通关16次。但本作是席德·梅尔为家用机打造的，将一盘游戏的时间控制在了[illegible]之内，一盘 [illegible] 分钟之内，因此通关16次根本不是问题。不过游戏中也有限定难度的成就，因此在16遍通关中还需要预留一两次挑高难度通关成就。选择文明通关的顺序不限，只须将强势文明留给高难度即可，当然就算多打一遍也就10分钟的事儿。本作的难度成就可以向下累计，打过最高难度即可解除全部难度成就。其余成就基本上都可以在16次通关的流程中自然解除。

由于游戏的玩法远比"车枪球"复杂，因此本文有必要解释一下游戏的基本系统。注意本系列博大精深，下文的系统介绍并非完全解析，仅为玩家全成就提供服务，如有兴趣可以自行研究。另外要说明的是，本作虽无PC版，但有iOS版和WP版，WP版有200点成就，没有特别限定的成就，因此算是成就神作。iOS版虽然没有对应Xbox LIVE的成就，但有简体中文，如果阁下觉得实在苦手的话，建议玩一下iOS版。

另外《文明 变革》的成就可以打两遍，分别是日版和其他版。其他版中，美版、欧版和港版不锁区。[illegible]推荐，[illegible]下的日语和英语都不难的，[illegible]日版因为日版的汉字非常多，像共和制等等都是汉字，[illegible]英文版因为涉及的知识面太广，就算是受到高等教育的人也得备一份字典。

简明系统





基础数值

金钱：金钱标记。主要作用是用来[illegible]建设道路、外交方面[illegible]，[illegible]容易误解的是金钱和生产建设没有直接关系。

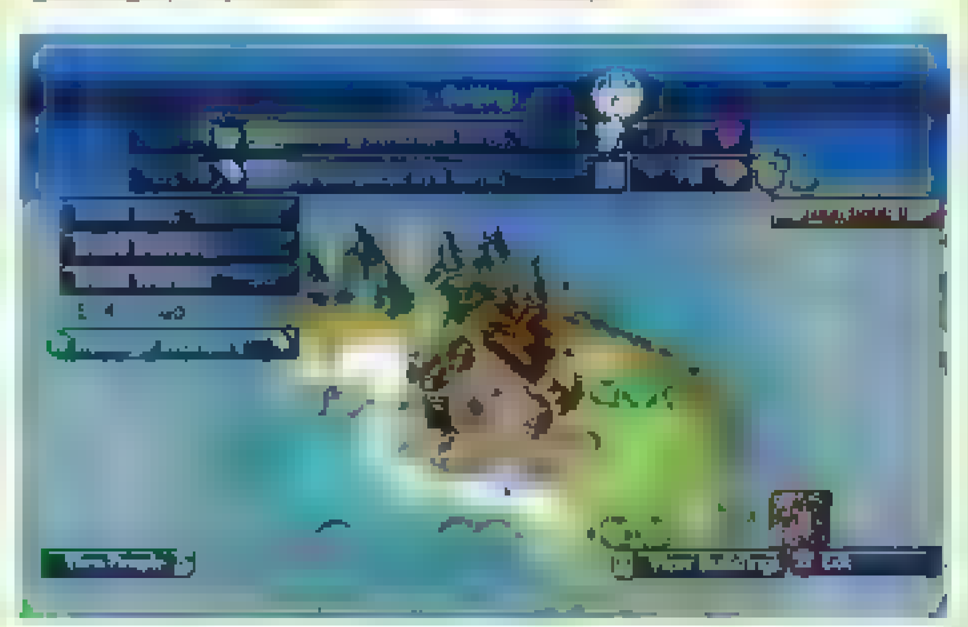
科技：[illegible]标记，影响科技的发展速度[illegible]，[illegible]城市的[illegible]物资只能在金钱和科技中任选其[illegible]。

文化：[illegible]标记，有多方面影响，包括伟人出现几率、住民安定程度、其他都市的倾向几率等等。

生产：[illegible]标记，影响生产建设的速度，[illegible]其他领域的情况时，物品所需的资源总量除以当前生产值的整数，即为完成所需的回合数。

食料：麦穗标记，影响人口的增加速度。当食料储满时人口即+1，每座都市的人口总数最大为[illegible]。

玩家可以自由安排负责各项工作的人口数，不过要注意地形的影响，例如森林对应生产，平原对应食料，高山在建设铁矿山之后也可以对应生产等等，在选择都市位置时要根据需要来决定。







快速通关法



虽然全成就要求全文明通关，但有了快速通关法，只需1个小时就能搞定。下面就为大家传授这个传说中的半个小时通关的快速通关法。

1 选择剧本半人马贝塔星（Beta Centauri ベータ·ケンタウリ），在这个剧本中玩家一开始就拥有最高的科技，但无法取得科技胜利。

2 开始后立刻按BACK键变更政治体制为民主主义（Democracy）。民主主义的优势是金钱和科技的产量提高50%，劣势是人民不会同意发动侵略战争。科技研究在本剧本中没有意义，随意即可。

3 将首都的劳动力全部用于生产，生产类型从科学改为金钱，步兵用来防御首都。

4 按寺院（Temple）、裁判所（Courthouse）、圣堂（Cathedral）、文化遗产中的マグナ·カルタ（Magna Carta）的顺序建造文化建筑。途中出现伟人的话除科学家用于研究外其他全部选择定居，出现开拓者的话直接回首都。

5 接下来按照谷物库（Granary）、水道桥（Aqueduct）、港（Harbor）、文化遗产中的バビロンの空中庭园（Hanging Gardens of Babylon）的顺序建造人口建筑。

6 然后按照工房（Workshop）、工场（Factory）的顺序建造生产建筑，完成之后按照市场（Market）、银行（Bank）、文化遗产中的インターネット（Internet）的顺序建造经济建筑。

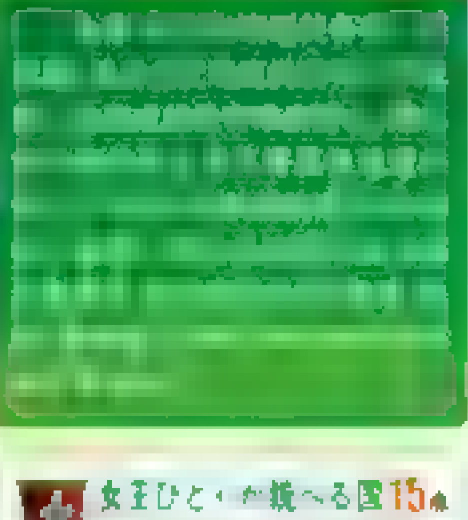
7 最后等金钱达到一万之后，将劳动力全部用于生产，开始建造文化遗产中的世界银行（World Bank）。

8 世界银行建设完成之后，经济胜利达成。

用这个办法只需要10分钟即可通关，低难度下甚至不用和其他文明接触即可轻松完成。根据玩家选择的文明不同，部分建筑可能无法建造，不过没有影响。最高难度下用这个办法也可以获胜，只不过敌人会多到令人吐血，得优先生产一些部队确保附近的安全才行。由于这个剧本无法达成科技胜利，因此不如在其他剧本来完成高难度的经济胜利。

成就攻略

全文明通关





順風満帆 15点
A Great Wind is Blowing
成就说明 俄罗斯文明通关

百花斉放 15点
Let a Hundred Flowers Bloom
成就说明 中国文明通关

我ら人民 15点
We the People
成就说明 美国文明通关

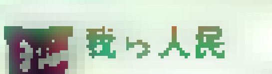


女王ひとりが統べる国 15点
Will Not Be Triumphed Over
成就说明 英国文明通关

想像力が世界を制する 15点
Imagination Rules the World
成就说明 法国文明通关

我は天敵なし 15点
One Mistress and No Master
成就说明 埃及文明通关

不屈の意志 15点
An Indomitable Will
成就说明 印度文明通关



花と歌 15点
Flower and Song
成就说明 阿兹特克文明通关

勇ましき無欠の騎士 15点
A Knight Without Fear or Blame
成就说明 阿拉伯文明通关

短き栄光の日 15点
A Short Life of Glory
成就说明 希腊文明通关

この世界は厳しい場所だ 15点
This World is a Harsh Place
成就说明 祖鲁文明通关

急がば回れ 15点
Fair and Softly Goes Far
成就说明 西班牙文明通关

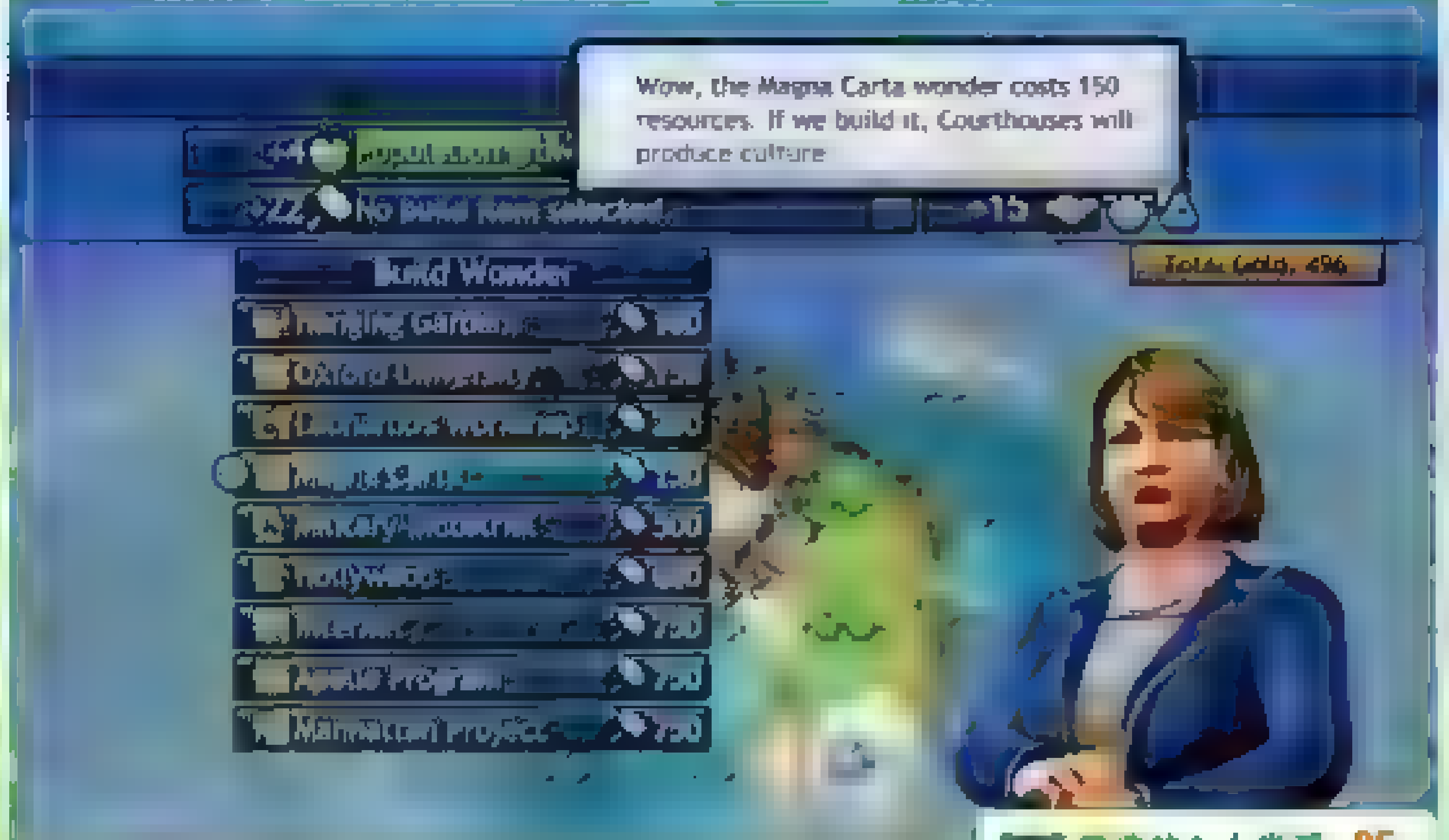
他国はすべて衰退せよ 15点
All Others Must Fail
成就说明 蒙古文明通关

血と鉄 15点
Blood and Iron
成就说明 德国文明通关

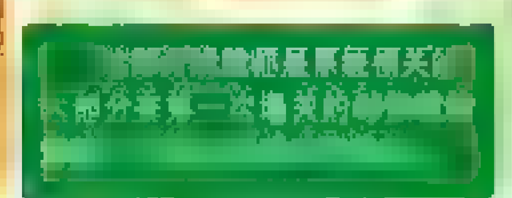
明日は今日の自分を超える 15点
Victory Over Lesser Men
成就说明 日本文明通关

来た、見た、勝った 15点
Veni Vidi Vici
成就说明 罗马文明通关

困難の克服 30点
Difficulties Mastered
成就说明 用全部16个文明通关



系统成就



切符を買って遠くへ行こう 3点
Buy the Ticket, Take the Ride

成就说明 初次与其他文明接触

危険を冒しては文化が育たぬ 9点
Culture is Worth a Little Risk

成就说明 初次建设文化遗产

もう一度突破口へ 5点
Once More Unto the Breach



成就说明 初次将3个相同的作战单位编为同一支部队

成功の8割は人と会って得るものだ 5点
80% of Success is Showing Up

成就说明 初次建设文化遗产

故乡とは人生を始める場所だ 3点
Home is Where One Starts From

成就说明 初次建造一个各文明独有的建筑

こんにちは,ジョーンズ博士 9点
Good Afternoon, Doctor Jones

成就说明 初次占领一个古代遗迹

軍事力を最優先せよ 5点
Before all Else, Be Armed

成就说明 任何作战单位初次获得战斗特技

获得方法 ……可……惯……

知は力なり 3点
Scientia Potentia Est

成就说明 完成任意科技树开发工作

获得方法 只要消除开发科技即可。建议采用上文所述的半人马贝塔星快速通关法时，因为该剧本一开始就拥有全部科技，那就是无法解锁这个成就的。

自覚がないことは……………… 3点
Napoleon of the Ministry

成就说明 初次打倒敌方作战单位。

努力の成果 5点
The Fruit of Labor

成就说明 初次建立第2个城市

获得方法 十分简单。玩家可以手动选择生产开拓者，或是等城市发展到一定程度时会自动出现开拓者之后将个个……

市民……………… 25点
What is the City But the People

成就说明 都市规模达到20

获得方法 即将人口达到20……

勝つことを……………… 25点
The Will to Win is Everything

成就说明 ……20……

获得方法 ……采用半人马……塔星……路……人会……上来……慢……20……

普遍的な人类愛 25点
The Universal Brotherhood of Man

成就说明 回合的文化产出量达到200

获得方法 因为需要有大量……与文化有关的建筑和奇观……大艺术家、大思想家……文化加成的君主政治（Monarchy）……

知识の集大成 25点
Organized Knowledge

成就说明 回合的科技产出量达到200

获得方法 将城市生产……

諸悪の根源 25点
The Root of All Evil

成就说明 一回合的金钱产出量达到200。

获得方法 效仿半人马贝塔星快速通关法，不是问题。

酔わせる者飲し……ず 25点
Curse of the Drinking Class

成就说明 回合的生产产出量达到200

获得方法 稍微有点麻烦。需要全力的……文明……美国，它的生产……十分……力……铁矿（Iron Mine）获得巨大……共产主义（Communism）……半人马……城市……可解除这成就。

君の瞳に乾杯 45点
Here's Looking at You, Kid

成就说明 获得全部的伟人

获得方法 如不出意外，这将是玩家最后一个解除的成就。玩家可以等完成其他成就之后再来尝试。如果运气好的话应该只差几个伟人。伟人虽然都是历史上的名人，但在游戏中是随机出现的，例如选择美国也会出现孔子。因此就是反复尝试的事了……伟人的出现条件和文化度有关，可以通过半人马贝塔星快速通关法半快速获得。另外由于美国文明初期会随机附带一名伟人，因此也可以通过反复选择美国文明然后通过保存的方法来实现，只不过会非常无聊就是了。

人间性の开花 20点
A Revelation of Man

成就说明 获得文化胜利

小さな男も偉大に見える 30点
Embiggens the Smallest Man

成就说明 在国王（King）或以上的难度中获得文化胜利

世界人 45点
Citizen of the World

成就说明 在天帝（Deity）难度获得文化胜利

乐しい攻城を 20点
Have Fun Storming the Castle

成就说明 获得制霸胜利

力によって力を制する 30点
Vi Victa Vis

成就说明 在国王（King）或以上的难度中获得制霸胜利

野望のもたらした喜び 45点
Such Joy Ambition Finds

成就说明 在天帝（Deity）难度获得制霸胜利

塵も積もれば山となる 20点
A Penny Saved is a Penny Earned

成就说明 获得经济胜利



小切手にサインする男 30点
The Guy Who Signs the Checks

成就说明 在国王（King）难度以上的难度中获得经济胜利



上々堂々の勝負 45点
Playing the Game

成就说明 在天帝（Deity）难度获得经济胜利



アイデアが世界を制する 20点
Ideas Control the World

成就说明 获得科技胜利



640KBで十分だ 30点
640K Ought to be Enough

成就说明 在国王（King）难度以上的难度下获得科技胜利



魔法と区別できない 45点
Indistinguishable From Magic

成就说明 在天帝（Deity）难度获得科技胜利。

获得方法 以上成就整体运用就是在天帝难度获得全部4种胜利，这一点可以通过[illegible]一局来达成[illegible]，[illegible]这样就不能用少人局来更快速地达成了，而要从选择[illegible]推荐大家选择[illegible]的文明。例如

[illegible] [illegible]1名[illegible]

[illegible]

[illegible] 开局送50金，[illegible]的作战单位胜利后自动满血。[illegible]产生3点科技，近代可缔结花费减半，现代时全部产能+50%。

[illegible] [illegible]产量+50%，[illegible]的兵役费减半

罗马 [illegible]花费减半。[illegible]建造花费减半，近代时[illegible]，现代[illegible]新建城市人口+[illegible]

西班牙 [illegible]探索[illegible]，[illegible]+60%，现代时[illegible]+1

[illegible]

1.[illegible]人口[illegible]

2.[illegible]

3.从头到尾不断爆兵，[illegible]

4.[illegible]

5.文化[illegible]一定要优先抢，因为[illegible]

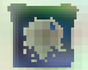
6.[illegible]





世界の破壊者 30点
Destroyer of Worlds

成就说明 以得全部4种胜利



平和のための戦い 25点
That We May Live in Peace

成就说明 在国王（King）或以上的难度中，[illegible]

获得方法 [illegible]比较简单，推荐使用[illegible]文明，[illegible]这个成就[illegible]



絶対権力も悪くない 25点
Absolute Power is Kind of Neat

成就说明 在王（King）难度以上的难度中，不改变政治体[illegible]的

获得方法 比较简单，用上述方法就可以，或是采用少人马贝塔星快速通关法，[illegible]的生产和成，打起来会花上更多时间，[illegible]的文明[illegible]



力は決して後へ退かない 25点
Power Never Takes a Back Step

成就说明 在国王（King）难度以上的难度中，只用一座城市就获胜。

获得方法 同样是[illegible]通关法[illegible]，以及[illegible]的方法

2000点，达成！





全成就路线图

对于平时不怎么玩NBA游戏的玩家来说，全成就的难度不低，[illegible]模式要求99颗星，在花费时间和难度方面又再次提升。

游戏在类似"一场比赛中获得多少数据"这样的成就中，依然可以将比赛时间改成最长的12分钟，然后将比赛参数改成对自己[illegible]的，比如拿10个篮板球的要求就可以在参数中找到球队的篮板数值调成100，对方的数值调成0，这样拿到篮板的可能性会大增，同时不会影响成就的获得。建议[illegible]一场[illegible]的比赛中获得（可以[illegible]NBA TODAY比赛中或者

成就数量	1000点/50个
难度	★★
在线成就点数	13个/270点
全成就所需时间	80～100小时
最少通关次数	无
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

王朝连胜过程中拿），剩下的可以全部在一场12分钟的比赛中拿，解锁后退出就行了。

由于游戏依然有VC的设定，其他模式下获得的VC可以带到生涯模式中，所以建议先从王朝开始打[illegible]操作，尽早解锁网战相关

NBA 2K14　2K SPORTS　[illegible]

的成就，不然后期碰到的都是高手，会比较麻烦。然后可以玩 MY TEAM 模式，注意积攒的 VC 先留着，够 20000 点以后再消费。这时候游戏基本已经上手，接下来就可以挑战高难度的 LB 模式了。最后打生涯模式的好处是前期积攒的 VC 可以用到玩家新期的能力上，这样会简单不少。游戏可以花钱直接买 VC 点数，其实个人觉得没必要，当然如果想节省时间或者特别着急的人也可以考虑。

时代的开始 15点

获得条件 在 MyCAREER 模式中，选秀中以第3轮之前的顺序选入 NBA

获得方法 这个要看选秀赛上的表现以及之后访问你时给出的答案。由于初期能力比较差，能拿到 B+ 以上已经很不错。建议选择后卫的位置，其他位置拿球的概率很小，没法很好的发挥。成绩要求选秀 13 顺位之前，达成这个要求除了在比赛中表现优秀外，在之后的访谈环节中也要尽量给个高尚的回答，尽量拿出所有球队积极的答案，这样有助于玩家获得进入前几位。

发出通知 15点

获得条件 在 MyCAREER 模式中获得 25 000 名 FANS

获得方法 除了 FANS 除了比赛优异外，参与代言者的活动，参与一些慈善活动都能使得比赛的 FANS 数量增加，这个成就会在玩的过程中随着人气的增长自然达成。

这就是我的归属 25点

获得条件 在 MyCAREER 模式中获得 100 000 名 FANS

全民英雄 40点

获得条件 在 MyCAREER 模式中获得 250 000 名 FANS

每个人都是独一无二的 15点

获得条件 在 MyCAREER 模式中购买并装备一个技能。

比其他人再更特别一点 30点

获得条件 在 MyCAREER 模式中购买并装备 5 个技能

获得方法 建议先了解各个技能，购买 5 个最适合自己的去装备。比如作为"得分"的控球后卫，可以选择"强人扎直大师"、"定点跳投射手"、"运球假动作"、"神射手"、"快攻"等。

目前播放 15点

获得条件 在 MyCAREER 模式中购买一个开场仪式

获得方法 开场仪式就是一个上场前的动作，玩家可以在商店中购买，选择一个自己喜欢的动作装备，价格为（建议买最便宜的即可）。

脚踏实地 30点

获得条件 在 MyCAREER 模式中购买 NIKE 或者 Jordan 的球鞋

获得方法 这个和球鞋有关的成就，购买装备在商城中选择，一般在商店里都会有。

和我一起飞翔 15点

获得条件 在 MyCAREER 模式中购买 Jordan 扣篮包

获得方法 这个扣篮包在动作组里，玩家可以在生涯模式中的动作中心购买。价格是 5000VC，价格比较贵，不过动作很帅，物超所值。

NBA Cares 15点

获得条件 在 MyCAREER 模式中参加 NBA 社区关怀行动。

获得方法 参加关怀行动需要消耗 VC，在生涯中玩家可以在社区中找到选项。



MyPLAYER 最佳表现球员 20点

获得条件 在 MyCAREER 模式中正式 NBA 比赛拿到 Player of the Game

获得方法 就是全场最佳球员，一般得分最高即可。

我的每日球员 20点

获得条件 在 MyCAREER 模式中成为首发球员

获得方法 由于玩家一开始能力很低，建议先不要太心急，关键比赛了，不然模拟的话玩家成员的表现会不好，可以多参加训练提升能力，等到比赛时全数据打得到，这就很容易被提升为首发。MVP 这些都了解到，一个赛季一般多得。

我的全明星 25点

获得条件 在 MyCAREER 模式中入选全明星赛

不朽 20点

获得条件 在 MyCAREER 模式中进入名人堂

获得方法 最难的成就之一。玩家可以在赛季开始前把比赛时间修改为最长，调整为 12 分钟，入选名人堂需要满足一系列的条件，我们从中选择最简单的，以得分后卫为例，需要 7 个赛季以上及一场比赛的得分……（条件如下）："得分王"、"最有价值球员"、"NBA 冠军"、"总决赛最有价值球员"，以及"季后赛最佳阵容"、"年度最佳新秀"等，这样一共 6 项成就，另外的 4 项相对比较简单。

要完成上面的 4 项需满足以下方法：挑选几个关键比赛，在场模拟之前，修改比赛时间为最长。这样可以达成"5 年入选全明星"和"4 年进入总决赛"。在季后赛，最后需要可以多模拟下面提到的更难的方法刷出"10000 分"和"5000 助攻"，这个方法是在第一到第五个赛季，各场比赛时间以较短的一点。不过为了进全明星每场关键比赛都要手打操作，不能掉得太多。虽然大部分比赛可以跳过，但也要注意球队成绩。如果是差球手动打一盘，确保自己在季后赛。这个方法不用靠"一双"和"A+"，技术含量低一点；另外一种方法是冲着数据去，每场比赛时间调得长一点，保证发挥好，冲着拿到"50 个 A+"和"50 个三双"的要求去。最后同样用到的方法刷"10000 分"和"5000 助攻"，这个方法就放弃了 5 个赛季全明星和 4 个赛季进入季后赛的要求

打的场次相对少，但是每场比赛耗时会比较多。

到后期如果是纯粹为了拼时间的要求如"5 个赛季全明星"或者"4 个赛季进季后赛"，玩家可以选择故意犯规的方法，到关键比赛上场就故意犯规，这样玩家会被罚下，省去了比赛的过程。如刷得分或者助攻数的也可以将模拟时间调最长。

到关键比赛就故意犯规退场，这样纯得数每场模拟比赛获得的分数来凑够需要的数据，用这个办法可以省去大量时间。

实在太多了 30点

获得条件 获得 20 000 VC

获得方法 主要这个要求玩家单次持有 20 000 VC，而不是累计 20 000 VC，所以注意不要用掉。

绝杀 20点

获得条件 在非模拟比赛中投入一个制胜的绝杀球

获得方法 比赛最后时刻落后一分或两分，在最后一秒钟发球前先存个档，几次投进后解锁成就。这样比较容易，一般保持在最后 1-2 秒中出手。

大三元 20点

获得条件 在非模拟比赛中一名球员达成 3 双数据

获得方法 最简单的办法，在比赛中用一个持球能力较好的控球后卫来，然后篮板、分和助攻都简单。那样打 10 个抢断也不是难事。

双十 20点

获得条件 在非模拟比赛中达成两名球员两项数据上双位数成绩

五五 20点

获得条件 在非模拟比赛中一名球员达成 5 项数据均达到 5 以上

获得方法 5 项数据中包括其中盖帽的 5 个数据有一定难度，建议除了数据上进行调整外，尽量放对方外线球员进去上篮，这样玩家的中锋角色更容易盖掉对手，优先拿到 5 个盖帽数据的球员把剩下的 5 项拿齐即可

下雨了 20点

获得条件 在非模拟比赛中球队投进 5 个三分球

阻攻派对 20点

成就说明 在非模拟比赛中球队获得10个或者以上的盖帽数量

解锁方法 由于是全队10个盖帽，所以用上面提到的数值修改方法马上进去1局就搞定即可

抄截之王 20点

成就说明 在非模拟比赛中球队获得10个或者以上的抢断数量

阻攻转换 20点

成就说明 在非模拟比赛中球队获得5个抢断和5个盖帽。

扼杀 20点

成就说明 在非模拟比赛中让对手只有40%以下的命中率

你给我收 20点

成就说明 在非模拟比赛中一名球员获得10个篮板和10个助攻的数据

解锁方法 10个篮板也许是最难拿的，[illegible]同时将对手篮板调低，这样等进攻的时候把球员[illegible]就可以提升[illegible]篮板

尚未定局 20点

成就说明 在非模拟比赛中，第四节落后10分情况下最终赢得比赛

一路领先 20点

成就说明 在非模拟比赛中，开始到最后从未让对手获得过领先

终结者 20点

成就说明 在非模拟比赛中[illegible]最后两分钟[illegible]分获得

此时此地 15点

成就说明 开始一个实时的王朝

解锁方法 首先要联网，然后当赛季开始后，将王朝模式的选项改成实时即可。

傀儡大师 10点

成就说明 在王朝模式中调整Total Sim Control战术

解锁方法 在王朝模式开始后，菜单中选择指导>战术>完全模拟控制，然后做出任意调整即可

别人的王朝 10点

成就说明 加入一个线上王朝

新的一天，新的胜利 20点

成就说明 赢得5场NBA TODAY的比赛胜利

解锁方法 NBA TODAY在赛季当[illegible]都会有多场实际赛事等着玩家，玩家只要赢5场即可[illegible]不能周太短[illegible]可能无法解锁成就

不要想恨这名球员 30点

成就说明 在线上王朝模式中获得冠军

解锁方法 这个难度[illegible]比赛数还有季后赛数量都要[illegible]选择[illegible]

连胜 25点

成就说明 在王朝模式中[illegible]连续赢得5场比赛胜利

打包带走 30点

成就说明 在王朝模式中[illegible]

解锁方法 [illegible]每只打一场，这样需要打的比赛很[illegible]比赛中难度[illegible]

Sprite 动作之王 5点

成就说明 [illegible]

解锁方法 [illegible]

[illegible]先生 10点

成就说明 更改任意2K Beats歌曲

解锁方法 进入菜单中选择Features>2K Beats>随便取消任意歌曲即可。

师傅 15点

成就说明 创作任意[illegible]鞋

解锁方法 菜单中选择Features>2K Shoes>2K Shoe Creator，然后随意创作一双鞋即可



已达成球技超群的境界 20点

成就说明 完成LeBron: Path to Greatness模式。

解锁方法 这个模式[illegible]比赛需要一定实力，个人推荐除了安排合理的阵容外多使用战术，推荐[illegible]HORNS 25 DIVE FIST DOWN[illegible]基本可以[illegible]比赛[illegible]

LeBron与99胜 35点

成就说明 在LeBron: Path to Greatness模式中获得99胜

解锁方法 除了赢得比赛外，玩家[illegible]的胜场数[illegible]

从头开始 20点

成就说明 在MyTEAM模式中购买任意[illegible]卡包

解锁方法 为了[illegible]购买最便宜的[illegible]

82-0 20点

成就说明 在MyTEAM模式中完成[illegible]

回到路上 15点

成就说明 网战中使用MyPLAYER打一场Blacktop街头比赛

非团队不可 10点

成就说明 以团队的身份获得一场胜利

这个也算 15点

成就说明 赢得一场网战比赛的胜利

接二连三 15点

成就说明 连续赢得3场网战比赛的胜利

你炙手可热 20点

成就说明 连续赢得5场网战比赛的胜利

解锁方法 如果不是高手，使用[illegible]HORNS 25 DIVE FIST DOWN战术[illegible]

Lincoln 15点

成就说明 总共赢得5场网战比赛的胜利

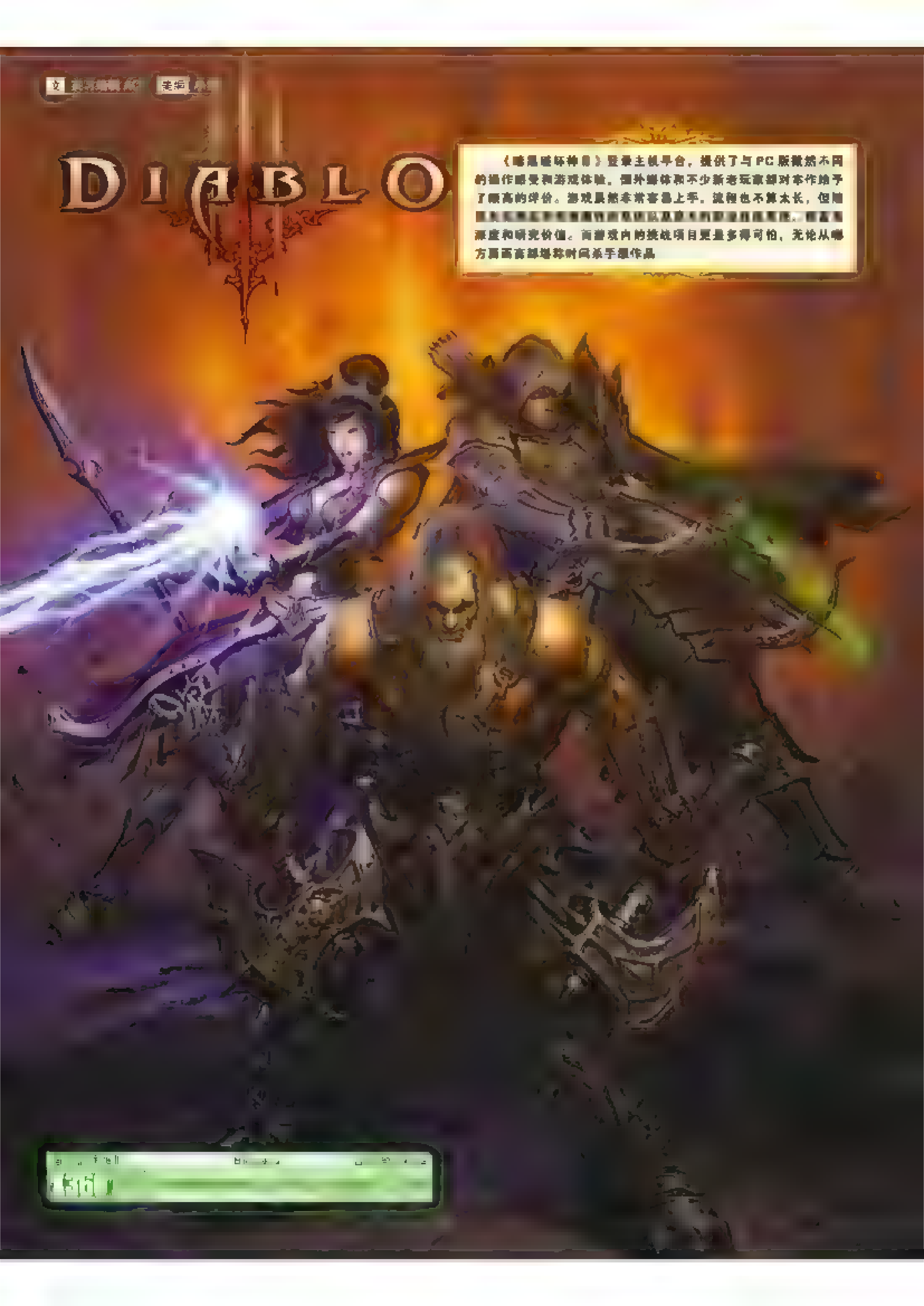
Hamilton 20点

成就说明 总共赢得10场网战比赛的胜利

团结就是力量 15点

成就说明 [illegible]团队比赛

1000点，达成！


DIABLO
《暗黑破坏神3》登录主机平台，提供了与PC版截然不同
的操作感受和游戏体验，国外媒体和不少新老玩家都对本作给予
了颇高的评价。游戏虽然非常容易上手，流程也不算太长，但随
深度和研究价值。而游戏内的挑战项目更是多得可怕，无论从哪
方面而言都堪称时间杀手级作品

系统解析

按键操作

按键	功能
[illegible]	[illegible]

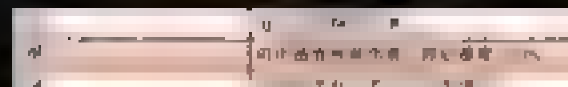
按键	功能
[illegible]	[illegible]

战斗系统

玩家最多能选择6个主动技能和3个被动技能，主动技能直接对应手柄的六个按键。面对的敌人有红色的线框包围，表示当前目标，此时按住LB可以锁定，在选择“[illegible]”时可以[illegible]利用。但一般情况下主要应多靠摇杆瞄向而不是锁定。右摇杆可以翻滚躲避，但由于怪物的攻击范围是依照的与实际判定的不一致，所以实际闪避攻击的效果并不明显，无法完全替代回避型的防御技能。[illegible]

杀死普通怪物，或精英怪血量降到一定程度时（血槽剩余1/2或1/4的位置），有可能会掉落红色的生命之球（Health Globe），靠近后自动回血。按照回复量有两种，小的回复20%，大的回复35%。此外，生命之球还与部分技能相关联，请参照具体的技术和Build（技能搭配）。[illegible]

除了生命之球，还会掉落黄色的力量之球，提供“[illegible]”增益，持续时间上限为60秒。最高叠加为3层，每5个生命之球或1个力量之球可叠加一层，持续时间重置。达到第3层后，每个生命之球还能增加5秒持续时间。增益效果每层递增，生效、升级和消失时均自动施放AOE造成范围伤害，同时手柄震动。力量之球掉率较低，但非常常见。[illegible]



掉落系统

[illegible]是本作的核心。[illegible]掉落系统的基础则是MF（Magic Find，魔法寻获率）和GF（Gold Find，金币掉落量）。怪物被击杀时，系统随机生成一份物品列表，按品质从高到低排列，相应地，掉率从低到高排列。MF不会提高掉落物品的“数量”，而是按百分比提高物品具有魔法属性的几率。[illegible]物品A掉率为4%，当MF为50%，那么该魔法物品的掉率就变为6%。当A未掉落时，更低级的物品B掉率为[illegible]%，MF加成后掉率则为[illegible]%，以此类推直到获得掉落。而自始至终，这个判定的结果都只是有机会掉落一件物品。

物品和金币可以从怪物、宝箱和场景物品中掉落，当掉落魔法或稀有物品时，物品名称会随机生成，以“前缀+基本物品类别+后缀”的形式显示。[illegible]属于物品额外的属性，比如Keen Dagger of Flame，Dagger是匕首，Keen[illegible]，Flame[illegible]火焰伤害。[illegible]掉落的物品，其[illegible]数量和物品的等级决定于怪物[illegible]和怪物等级、[illegible]，决定了[illegible]。

另外，物品掉落时[illegible]了其等级和类别，金币、宝石、传奇物品都有特殊的声音，其中传奇物品还有[illegible]。药水、金币、力量之球和生命之球会自动拾取。

难度模式

玩家可以选择两种游戏模式——普通模式和专家模式（Hardcore），两种模式之间的角色除了挑战记录以外，其他系统记录均不共享（如仓库存储、工匠等）。普通模式的角色死亡只会扣除装备耐久度的10%，而专家模式下角色的死亡是永久性的（竞技场PVP除外），而且要在普通模式至少一个角色达到10级才会开放。[illegible]

游戏难度分两层，第一层是按照关卡剧情逐步开放的，分别是普通、噩梦、地狱、炼狱难度；第二层是按怪物强度自由选择的，有简单、中等、困难，以及第一个角色达到10级后开放的大师（Master）I～V难度，大师难度下获得的奖励会更好。[illegible]

在不越级的情况下通关，即可以继续进入更高难度的等级要求，分别是30级（噩梦）、50级（地狱）、60级（炼狱），而怪物的最低等级则是31级、51级、61级。角色达到60级开放巅峰等级（Paragon Levels）、涅法雷姆之勇（Nephalem Valor），进入炼狱难度可以制作炼狱装置（Infernal Machine），精英怪和BOSS会掉落新的锻造和珠宝材料恶魔精华（Demonic Essence）。[illegible]

总的来说，在减少死亡的前提下，尽量提高难度和怪物等级，能获得装备、圣坛、涅法雷姆之勇增加的MF和GF，游戏的收获就会越高。而60级后的巅峰等级总共有100级，每一等级可提供3%的[illegible]加成，所以巅峰100级后装备的MF属性不[illegible]，[illegible]之勇叠满3层时总共75%的MF和GF加成，就可以超越MF的[illegible]上限。[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

怪物词缀

怪物的能力分为[illegible]，白名的为普通级，[illegible]名的为[illegible]，[illegible]名的为稀有[illegible]，其中[illegible]带有[illegible]3到[illegible]组的[illegible]。[illegible]根据所选难度增加血量和攻击力，并附带随机词缀，所谓怪物词缀，即怪物拥有的额外技能，具体如下表所示。在炼狱难度下，最多会带有3个词缀，需要足够强大的装备和灵活运用技能才能应付。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Desecrator	亵渎	[illegible]
	Electrified	带电	[illegible]
	Frozen	冰冻	[illegible]
	Illusionist	幻术	[illegible]
	Jailer	监禁	[illegible]
	Knockback	击退	[illegible]
	Missile Dampening	抗投射物	[illegible]
	Molten	熔火	[illegible]
	Mortar	迫击	[illegible]
	Nightmarish	梦魇	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	Plagued	[illegible]	[illegible]
	Reflect Damage	伤害反弹	[illegible]
	Shielding	护盾	[illegible]
	Teleporter	[illegible]	[illegible]
	Vortex	[illegible]	[illegible]
	Waller	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Arcane Enchanted	秘法加持	[illegible]
	Extra Health	[illegible]	[illegible]
	Fast	[illegible]	[illegible]
	Fire Chains	[illegible]	[illegible]
	Horde	[illegible]	[illegible]
	Vampiric	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Avenger	复仇者	[illegible]
	Health Link	生命连结	[illegible]

装备系统

装备的属性根据角色及等级随机生成，主要分为两部分：白色数字的主属性和附带说明的特殊属性。每个职业都有各自专用的武器和物品，大多数防具则是通用的。装备可以通过完成任务、击杀怪物、开宝箱及武器商、铁匠锻造获得。装备按稀有度划分为普通（白色）、魔法（蓝色）、稀有（黄色）、传奇（橙色）和套装（绿色）5种品质。蓝色及以上的装备可以在铁匠处分解成各种制造用的素材。

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

针对常用的技能来挑选装备，或者根据身上的装备来考虑技能组合，是游戏的一大课题。下面列出装备的常见随机属性供查询，将数值"X"后的大写字母按字母顺序排列。

English	中文
X Arcane Damage	[illegible]
+X Arcane Resistance	+X秘法抗性
X Armor	+X护甲值
X Attacks per Second	+X每秒攻击次数
X Cold Damage	[illegible]
X Cold Resistance	+X冰寒抗性
X Fire Damage	[illegible]
X Fire Resistance	+X火焰抗性
X Holy Damage	X神圣伤害
X Life after Each Kill	[illegible]
X Life after Each Kill	[illegible]
X Lightning Damage	X闪电伤害
X Lightning Resistance	[illegible]
+X Maximum Arcane Power	[illegible]
X Maximum Arcane Power (Wizard Only)	[illegible]
X Maximum Arcane Power (Wizard Only)	[illegible]
X Maximum Damage	X最大伤害
+X Maximum Discipline (Demon Hunter Only)	[illegible]
X Maximum Fury (Barbarian Only)	[illegible]
X Maximum Life	[illegible]
X Maximum Mana	[illegible]
X Maximum Mana (Witch Doctor Only)	[illegible]
X Minimum Damage	X最小伤害
X Physical Resistance	X物理抗性
X Poison Damage	X毒素伤害
X Poison Resistance	X毒素抗性
X Resistance to All Elements	[illegible]
X% Chance to Block	[illegible]
X% Critical Hit Chance	[illegible]
X% Critical Hit Damage	[illegible]
X% Damage	[illegible]
X% Extra Gold from Monsters	[illegible]
X% Life	[illegible]
X% Movement Speed	[illegible]
Critical Hit Chance Increased by X%	[illegible]
Critical Hit Damage Increased by X%	[illegible]
Critical Hits Grant X Arcane Power (Wizard Only)	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Each Hit Adds X Life	[illegible]
Gain X Life per Spirit Spent (Monk Only)	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Health Globes Grant X Life	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Increases Attack Speed by X%	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Increases Damage Against Elites by X%	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Increases Hatred Regeneration by X per Second	[illegible]
Increases Mana Regeneration by X per Second	[illegible]
Increases Spirit Regeneration by X per Second (Monk Only)	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Level Requirement Reduced by X	[illegible]
[illegible] Attackers Take X Damage per Hit	[illegible]
[illegible] Attackers Take X Damage per Hit	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Reduces Damage from Elites by X%	[illegible]
Reduces Damage from Melee Attacks by X%	[illegible]
Reduces Damage from Ranged Attacks by X%	[illegible]
Reduces Duration of Control Impairing Effects by X%	[illegible]
Regenerates X Life per Second	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Strength	力量
[illegible]	[illegible]
X% Better Chance of Finding Magical Items	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X% Chance to Chill on Hit	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X% Chance to Freeze on Hit	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X% Chance to Inflict Bleed for Y Damage over 5 Seconds	[illegible]
[illegible]	[illegible]
X% Chance to Slow on Hit	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

角色属性

《暗黑破坏神III》中5种职业大致分为力量型（野蛮人）、敏捷型（武僧和猎魔人）、智力型（秘术师和巫医）3种，由于每个职业背景故事不同，角色的[illegible]，但属性都是一致的。

角色基本属性主要有7个：每秒伤害（Damage）、护甲减伤（Armor）、生命（Life）、力量（Str）、敏捷（Dex）、智力（Int）、体力（Vit）。力量、敏捷、智力分别影响3种类型职业的伤害，是主属性，同时还影响其他具体参数，[illegible]影响生命值。具体效果如下：

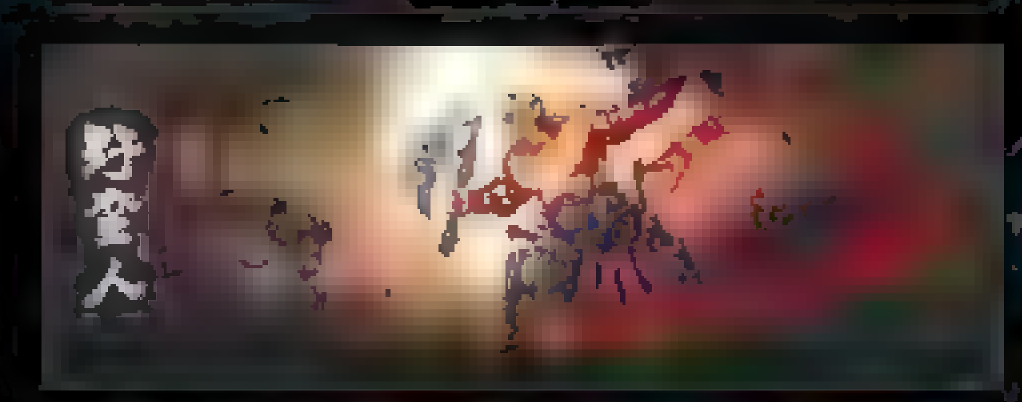
[illegible]	[illegible]
[illegible] Strength	[illegible]
敏捷 Dexterity	[illegible]
智[illegible] Intelligence	[illegible]
[illegible] Vitality	[illegible]

除了主属性的其他角色属性列表如下：

[illegible]	[illegible]
Damage Increase	伤害加成 [illegible]
Attacks per Seconds	每秒攻击次数，决定DPS的属性之一。[illegible]
Critical Hit Chance	暴击率，基础值为5%，[illegible]
Critical Hit Damage	暴击伤害，[illegible]50%
Block Amount	[illegible]
Block Chance	格挡几率，[illegible]
Dodge Chance	闪避率，[illegible]
Damage Reduction	伤害减免，[illegible]
Resistance	元素抗性，[illegible]
Reductions	[illegible]
Thorns	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Life per Second	[illegible]
Life Steal	[illegible]
Life per Kill	[illegible]
Life per Hit	[illegible]
Health Globe Bonuses	[illegible]
Maximum Resource	[illegible]
Resource Regenerated per Second	[illegible]
Movement Speed	[illegible]
Gold Find	[illegible]
Magic Find	[illegible]
Bonus Experience	[illegible]

职业技能

技能分为主动和被动两大类，随人物基本等级提升而逐步解锁，60级全部开放，且没有传统的加点，只需考虑组合搭配。主动技能分为主要技能、次要技能、防御技能和职业特殊技能。每个主动技能又有符文分支，在原技能的基础上，或增强威力，或改变效果。被动技能则从整体上调节战斗的风格，配合自身装备和主动技能，起辅助的作用。职业技能数量庞大，考虑技能组合时，要针对不同的场景选择，比如当打不过BOSS时，换用能定身中断出的技能，以及减伤、回血、恢复[illegible]的技能，会有意想不到的效果。而某些看起来似乎很废的技能，用装备属性堆砌攻速、暴击等，也会变得强大。职业技能列表如下，其中数字为基础值。



野蛮人是近战职业，能量源为怒气，承受伤害或使用部分技能时会生成怒气，消耗怒气的技能会产生更强大的爆发力。[illegible]时怒气将逐渐降至0，合理积攒和利用怒气，才能最大化其输出。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Bash	猛击	8	[illegible]
Cleave	顺劈		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Punish	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Revenge	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	5	[illegible]
Rupture	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Staggering Blow	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible] Storm	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	3	[illegible]
Scream	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Ancients	[illegible]	20	[illegible]
[illegible] Thunder	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	20	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	30	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Blood Funnel	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible] Stomp	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Avalanche	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	15.5秒	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Iron Impact	[illegible]		[illegible] 持续3秒
Launch	[illegible]		[illegible] 持续3秒
Toppling Impact	[illegible]		[illegible]
Cat of Ameal	[illegible]		[illegible]
Death from Above	[illegible]		[illegible]
Sprint	[illegible]	20	[illegible]
Rush	[illegible]		[illegible]
Run Like the Wind	[illegible]		[illegible]
Marathon	[illegible]		[illegible] 持续5秒
Slingway	[illegible]		[illegible] 25% [illegible]
Forced March	[illegible]		[illegible] 20% 持续3秒
Storm Run	[illegible]	30秒	[illegible]
Bravado	[illegible]		[illegible] 50% [illegible]
Iron Hide	[illegible]		[illegible]
Ignorance is Bliss	[illegible]		[illegible]
Mob Rule	[illegible]		[illegible]
Contempt for Weakness	[illegible]		[illegible] 50% [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Wildmail Sunal	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Gorgeous Flocks	[illegible]		[illegible]
Skirmish	[illegible]		[illegible]
Heat Ideal	[illegible]		[illegible]
Hiccup	[illegible]		[illegible]
Rage Flip	[illegible]		[illegible]
Revenge	[illegible]		[illegible]
Vengeance is Mine	[illegible]		[illegible]
Best Served Cold	[illegible]		[illegible] 10% 持续12秒
Retribution	[illegible]		[illegible]
Grudge	[illegible]		[illegible]
Provocation	[illegible]		[illegible]
Furious Charge	[illegible]	5/10秒	[illegible]
Unfinished Rage	[illegible]		[illegible]
Merciless Assault	[illegible]		[illegible]
Unstop	[illegible]		[illegible]
Bull Rush	[illegible]		[illegible]
Dreadnought	[illegible]		[illegible]
Overpower	[illegible]	2秒	[illegible] 65% [illegible]
Storm of Steel	[illegible]		[illegible]
Killing Spree	[illegible]		[illegible] 10% 持续5秒
Crushing Advance	[illegible]		[illegible] 35% [illegible]
Momentum	[illegible]		[illegible] 12 [illegible]
Drive	[illegible]		[illegible]

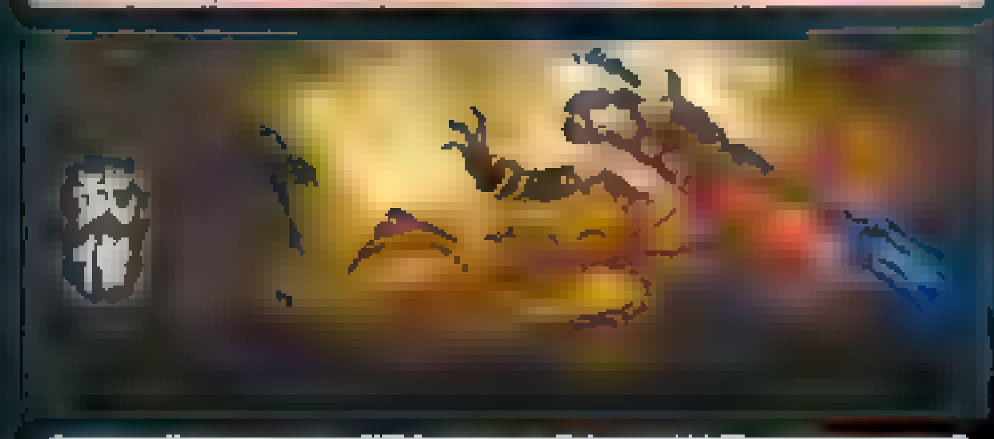
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Weapon Throw	[illegible]	0	[illegible] 50% [illegible]
Mighty Throw	[illegible]		[illegible] 50% [illegible]
Ricochet	[illegible]		[illegible] 20 [illegible]
Throwing Hammer	[illegible]		[illegible] 50% [illegible] 5秒
Stupefy	[illegible]		[illegible] 20% [illegible] 持续5秒

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Dread Bomb	[illegible]		[illegible] 12 [illegible]
Threatening Roar	[illegible]	15/10秒	[illegible] 25 [illegible] 20% 持续5秒
Intimidate	[illegible]		[illegible] 30%
Fracture	[illegible]		[illegible] 15% 持续5秒
Grim Harvest	[illegible]		[illegible]
Demoralize	[illegible]		[illegible] 持续1秒
Terrify	[illegible]		[illegible] 35% [illegible] 2.5秒
Marauder's Rage	[illegible]		[illegible] 30%
Ferocity	[illegible]		[illegible]
Swords to Ploughshares	[illegible]		[illegible] 5% [illegible]
Into the Fray	[illegible]		[illegible]
Bloodshed	[illegible]		[illegible] 20% [illegible]
War Cry	[illegible]	25/20秒	[illegible] 50 [illegible] 20% 持续秒
Hardened Wrath	[illegible]		[illegible]
Charge!	[illegible]		[illegible] 40 [illegible]
Invigorate	[illegible]		[illegible] 10% [illegible]
Veteran's Warning	[illegible]		[illegible] 15% [illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Earthquake	[illegible]	[illegible]	[illegible] 2000% [illegible]
Giant's Stride	[illegible]		[illegible]
Chilling Earth	[illegible]		[illegible] 80%
The Mountain's Call	[illegible]		[illegible] 10秒
Aftershocks	[illegible]		[illegible] 65% [illegible]
Path of Fire	[illegible]		[illegible] 12 [illegible] 15 [illegible]
Call of the Ancients	[illegible]	60/120秒	[illegible] 60% [illegible]
The Council Rises	[illegible]		[illegible] 60% [illegible]
Duty to the Clan	[illegible]		[illegible] 20秒
Korlic's Might	[illegible]		[illegible]
Madoc's Vigilance	[illegible]		[illegible]
Talic's Anger	[illegible]		[illegible] 250% [illegible]
Marauder's Rage	[illegible]		[illegible] 30%
Wrath of the Berserker	[illegible]	50/120秒	[illegible] 5秒 [illegible] 25% [illegible] 20%
Arreat's Wail	[illegible]		[illegible] 12 [illegible] 430% [illegible]
Insanity	[illegible]		[illegible] 100%
Slaughter	[illegible]		[illegible] 5 [illegible] 155% [illegible]
Striding Giant	[illegible]		[illegible]
Thrive on Chaos	[illegible]		[illegible] 25 [illegible] 10 [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pound of Flesh	[illegible]	[illegible] 25% [illegible] 100%
Ruthless	[illegible]	[illegible] 5% [illegible] 50% [illegible]
Nerves of Steel	[illegible]	[illegible]
Weapons Master	[illegible]	[illegible] 5% [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Inspiring Presence	[illegible]	[illegible]
Berserker Rage	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Animosity	[illegible]	[illegible]
Superstition	[illegible]	[illegible]
Tough as Nails	[illegible]	[illegible]
No Escape	[illegible]	[illegible]
Relentless	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Juggernaut	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Boon of Bul-Pathos	[illegible]	[illegible]



[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	6	[illegible]
Thunderclap	[illegible]		[illegible]
Lightning Flash	[illegible]		[illegible]
Static Charge	[illegible]		[illegible]
Quickening	[illegible]		[illegible]
Bouncing Light	[illegible]		[illegible]
Deadly Reach	[illegible]	6	[illegible]
Piercing Trident	[illegible]		[illegible]
Keen Eye	[illegible]		[illegible]
Scattered Blows	[illegible]		[illegible]
Strike from Reygrel	[illegible]		[illegible]
Foresight	[illegible]		[illegible]
Rippling Wave	[illegible]	7	[illegible]
Mangle	[illegible]		[illegible]
Concussion	[illegible]		[illegible]
Rising Tide	[illegible]		[illegible]
Tsunami	[illegible]		[illegible]
Breaking Wave	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Hundred Fists	[illegible]	8	[illegible]
Hands of Lightning	[illegible]		[illegible]
Blazing Fists	[illegible]		[illegible]
Fists of Fury	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Windstorm Flurry	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	30	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Seismic Assault	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Scorpion Sting	[illegible]		[illegible]
Heart of Fear	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible] 15 [illegible] 10	[illegible]
Northern Breeze	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Fury	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Bubble	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	15	[illegible]
Wall of Light	[illegible]		[illegible]
[illegible] Light	[illegible]		[illegible]
Empowered [illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Flash	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Self Reflection	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Blinding Echo	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible] Light	[illegible]		[illegible]
Breath of Heaven	[illegible]	25 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Blazing Wrath	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible] Flame	[illegible]		[illegible]
Serenity	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Peaceful Repose	[illegible]		[illegible]
Reap What Is Sown	[illegible]		[illegible]

技能名称	译名	怒气/冷却	说明
Tranquility	宁静致远		[illegible] 45 [illegible]
Ascension	飞天遁地		[illegible]
Instant Karma	现世报		[illegible] 50%
Idle Sanctuary Safe Haven	生息之地	30/20秒	[illegible] 550 [illegible]
Sanctified Ground	净化之地		[illegible]
Consecration	祭祀仪式		[illegible]
Citadel of Protection	防护之城		[illegible] 25%
Forbidden Palace	禁军之城		[illegible] 15 [illegible]

技能名称	译名	怒气/冷却	说明
Dazzling Strike	[illegible]	25	[illegible]
Way of the Falling Star	[illegible]		[illegible] 25% [illegible] 3 秒
Flying Kick Kick	[illegible]		[illegible]
Quicksilver	迅捷如		[illegible] 10 [illegible]
Soaring Skull	[illegible]		[illegible]
Blinding Speed	[illegible]		提高 20% [illegible]
Exploding Palm	[illegible]	40	[illegible]
The Flesh is Weak	血肉之躯		[illegible]
Strong Spirit	[illegible]		[illegible]
Creeping Demise	[illegible]		[illegible] 60% [illegible]
Impending Doom	[illegible]		[illegible] 45% [illegible]
Essence Burn	[illegible]		[illegible] 745% [illegible] 50 [illegible]
Sweeping Wind	横扫风	5	[illegible] 20% [illegible]
Master of Wind	御风者		[illegible] 20 秒
Blade Storm	[illegible]		[illegible] 20% [illegible]
Fire Storm	[illegible]		[illegible] 14 [illegible]
Inner Storm	[illegible]		[illegible]
Cyclone	[illegible]		[illegible] 10% [illegible]

技能名称	译名	怒气/冷却	说明
Cyclone Strike	飓风拳	50	[illegible] 24 [illegible]
Eye of the Storm	[illegible]		[illegible]
Implosion	[illegible]		[illegible] 34 [illegible]
Sunburst	[illegible]		[illegible]
Wall of Wind	[illegible]		[illegible]
Soothing Breeze	[illegible]		[illegible] 24 [illegible] 340 [illegible]
Seven-Sided Strike	七星闪	50/30秒	[illegible]
Sudden Assault	[illegible]		[illegible] 2310% [illegible]
Several Sided Strike	[illegible]		[illegible]
Pandemonium	[illegible]		[illegible] 25% [illegible]
Sustained Attack	[illegible]		[illegible] 3 秒
Fulminating Onslaught	[illegible]		[illegible] 254% [illegible]
Mystic Ally	神秘元灵	25	[illegible] 40% [illegible]

技能名称	译名	怒气/冷却	说明
Water Ally	水之元灵		[illegible] 120% [illegible] 60% [illegible] 2 秒
Fire Ally	火之元灵		[illegible] 80% [illegible] 40% [illegible] 2 秒
Air Ally	风之元灵		[illegible] 100 [illegible] 10% [illegible]
Eternal Ally	不朽元灵		[illegible] 100% [illegible] 3 [illegible]
Earth Ally	地之元灵		[illegible] 60% [illegible]

技能名称	译名	怒气/冷却	说明
Mantra of Evasion	[illegible]	50	[illegible] 40 [illegible] 5% [illegible]
Hard Target	[illegible]		[illegible]
Divine Protection	[illegible]		[illegible] 25 [illegible] 80% [illegible] 80 [illegible]
Wind through the Reeds	[illegible]		[illegible] 8%
Perseverance	[illegible]		[illegible] 20%
Backlash	[illegible]		[illegible] 35% [illegible]
Mantra of Retribution	[illegible]	50	[illegible] 40 [illegible] 40 [illegible] 80 [illegible]
Retaliation	[illegible]		[illegible] 60% [illegible]
Transgression	[illegible]		[illegible]
Indignation	[illegible]		[illegible] 10% [illegible]
Against All Odds	[illegible]		[illegible]
Collateral Damage	[illegible]		[illegible] 30% [illegible] 35% [illegible]
Mantra of Healing	[illegible]	50	[illegible] 40 [illegible] 620 [illegible] 3 [illegible] 930 [illegible]
Sustenance	[illegible]		[illegible] 240 [illegible]
Circular Breathing	[illegible]		[illegible]
Boon of Inspiration	[illegible]		[illegible] 180 [illegible]
Heavenly Body	[illegible]		[illegible]
Time of Need	[illegible]		[illegible] 20%
Mantra of Conviction	[illegible]	50	[illegible] 20 [illegible] 24% [illegible]
Overawe	[illegible]		[illegible] 24% [illegible] 3 [illegible] 48% [illegible]
Intimidation	[illegible]		[illegible]
Dishearten	[illegible]		[illegible] 30%
Reclamation	[illegible]		[illegible] 30% [illegible] 279 [illegible] 341 [illegible]
Submission	[illegible]		[illegible] 12% [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Resolve	[illegible]	[illegible] 20% [illegible] 5 秒
Fleet Footed	[illegible]	[illegible]
Exalted Soul	[illegible]	[illegible] 100 [illegible]
Transcendence	[illegible]	[illegible] 62.0 [illegible]
Chant of Resonance	[illegible]	[illegible] 2 [illegible]
Seize the Initiative	[illegible]	[illegible] 50%
The Guardian's Path	[illegible]	[illegible] 5% [illegible]
Sixth Sense	[illegible]	[illegible] 30%
Pacifism	[illegible]	[illegible] 35%

被动技能	技能	说明
[illegible]	[illegible]	[illegible] 20%
Guiding Light	引路明灯	[illegible] 20%，持续 15 秒
One With Everything	天人合一	[illegible]
Combination Strike	[illegible]	[illegible] 6%，持续 3 秒
Near Death Experience	濒死经验	[illegible]



狩魔猎人

狩魔猎人是使用弓箭和机关陷阱的职业，血量和防御较低，其能量分为两种：憎恨与戒律。憎恨用于攻击技能，[illegible]。狩魔猎人需要与敌人保持[illegible]，灵活运用[illegible]，操作难度较高。

技能	技能	能量消耗	说明
Hungering Arrow	[illegible]	3	[illegible] 35% [illegible]
Puncturing Arrow	[illegible]		[illegible]
Serrated Arrow	[illegible]		[illegible]
Shatter Shot	[illegible]		[illegible]
Devouring Arrow	[illegible]		[illegible] 70%
Spray of Teeth	[illegible]		[illegible]
Entangling Shot	[illegible]	3	[illegible] 2 [illegible] 60%，持续 2 秒
Chain Gang	[illegible]		[illegible]
Shock Collar	[illegible]		[illegible]
Heavy Burden	[illegible]		[illegible]
Justice is Served	[illegible]		[illegible]
Bitter Pill	[illegible]		[illegible]
Bolas	[illegible]	3	[illegible] 110% [illegible]
Volatile Explosives	[illegible]		[illegible] 20 [illegible]
Thunder Ball	[illegible]		[illegible]
Acid Strike	[illegible]		[illegible]
Bitter Pill	[illegible]		[illegible]
Imminent Doom	[illegible]		[illegible]
Grenades	[illegible]	3	[illegible] 95% [illegible]
Tinker	[illegible]		[illegible]
Cluster Grenades	[illegible]		[illegible] 112% [illegible]
Fire Bomb	[illegible]		[illegible]
Stun Grenades	[illegible]		[illegible] 25% [illegible] 1.5 秒
Gas Grenades	[illegible]		[illegible] 95% [illegible] 25% [illegible]

技能	技能	能量消耗	说明
[illegible]	[illegible]	-25	[illegible]
Impact	[illegible]		[illegible] 65 [illegible] 5 秒
Chemical Burn	[illegible]		[illegible] 20% [illegible]
Overpenetration	[illegible]		[illegible]

技能	技能	能量消耗	说明
Awareness	[illegible]		[illegible] 75% [illegible]
Grievous Wounds	[illegible]		[illegible] 100% [illegible]
Rapid Fire	[illegible]	[illegible] 20	[illegible] 438% [illegible]
Withering Fire	[illegible]		[illegible] 10 [illegible]
Web Shot	[illegible]		[illegible] 80% [illegible]
Fire Support	[illegible]		[illegible] 145% [illegible]
High Velocity Bombardment	[illegible]		[illegible]
Strafe	[illegible]	0	[illegible]
Twin Chakrams	[illegible]		[illegible]
Serpentine	[illegible]		[illegible]
Razor Disk	[illegible]		[illegible]
Boomerang	[illegible]		[illegible]
Shuriken Cloud	[illegible]		[illegible] 120 [illegible] 34% [illegible]
Elemental Arrow	[illegible]	0	[illegible] 155 [illegible]
Ball Lightning	[illegible]		[illegible]
Frost Arrow	[illegible]		[illegible] 70% [illegible]
Screaming Skull	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Nether Tentacles	[illegible]		[illegible]

技能	技能	能量消耗	说明
Caltrops	[illegible]	6	[illegible] 12 [illegible] 60% [illegible] 6 秒
Hooked Spines	[illegible]		[illegible] 80%
Torturous Ground	[illegible]		[illegible]
Jagged Spikes	[illegible]		[illegible] 270% [illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible] 4 [illegible]
Bait the Trap	[illegible]		[illegible] 10%
Smoke Screen	[illegible]	4	[illegible]
Displacement	[illegible]		[illegible] 25%
Lingering Fog	[illegible]		[illegible]
Breathe Deep	[illegible]		[illegible] 12 [illegible]
Special Recipe	[illegible]		[illegible]
Choking Gas	[illegible]		[illegible] 5 [illegible] 700% [illegible]
Shadow Power	[illegible]	6	[illegible] 5% [illegible]
Night Bane	[illegible]		[illegible] 3 [illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Well of Darkness	[illegible]		[illegible]
Gloom	[illegible]		[illegible] 35 [illegible]
Shadow Glide	[illegible]		[illegible]

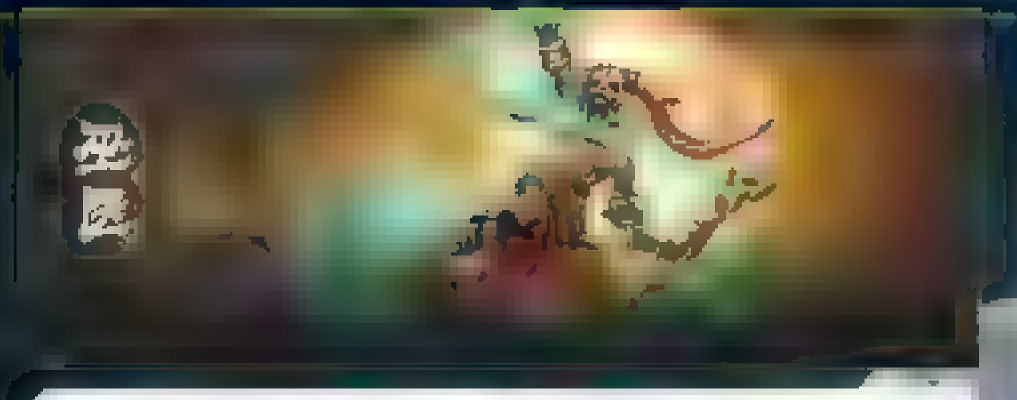
技能	技能	能量消耗	说明
Vault	[illegible]	8	[illegible]
Action Shot	[illegible]		[illegible] 75% [illegible]
Rattling Roll	[illegible]		[illegible] 1.5 秒
Tumble	[illegible]		[illegible] 50%
Acrobatics	[illegible]		[illegible]
Trail of Cinders	[illegible]		[illegible] 3 [illegible] 300% [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Preparation	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Invigoration	[illegible]		[illegible]
Punishment	[illegible]		[illegible]
Battle Scars	[illegible]		[illegible]
Focused Mind	[illegible]		[illegible]
Backup Plan	[illegible]		[illegible]
Companion	[illegible]	0.30秒	[illegible]
Spider Companion	[illegible]		[illegible]
Bat Companion	[illegible]		[illegible]
Boar Companion	[illegible]		[illegible]
Feral Companion	[illegible]		[illegible]
Wolf Companion	[illegible]		[illegible]
Marked for Death	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Contagion	[illegible]		[illegible]
Valley of Death	[illegible]		[illegible]
Grim Reaper	[illegible]		[illegible]
Mortal Enemy	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Faerie Fire	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Hardwood	[illegible]		[illegible]
Piercing Bolt	[illegible]		[illegible]
Charming Fire	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Sturdy	[illegible]		[illegible]
Fan of Knives	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Crippling Hazard	[illegible]		[illegible]
Reliable	[illegible]		[illegible]
Hail of Knives	[illegible]		[illegible]
Fan of Daggers	[illegible]		[illegible]
Assassin's Knives	[illegible]		[illegible]
Blade Trap	[illegible]	30	[illegible]
Echoing Blast	[illegible]		[illegible]
Sticky Trap	[illegible]		[illegible]
Long Fuse	[illegible]		[illegible]
Lightning Rod	[illegible]		[illegible]
Scatter	[illegible]		[illegible]
Sentry	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Spitting Turret	[illegible]		[illegible]
Vigilant Watcher	[illegible]		[illegible]
Chain of Torment	[illegible]		[illegible]
Aid Station	[illegible]		[illegible]
Guardian Turret	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Shade	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Embershade	[illegible]		[illegible]
Shifting Shadow	[illegible]		[illegible]
Stinging Steel	[illegible]		[illegible]
Blade Storm	[illegible]		[illegible]
Domination	[illegible]		[illegible]
Multishot	[illegible]	30	[illegible]
Fire at Will	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Suppression Fire	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Arsenal	[illegible]		[illegible]
Molten Arrow	[illegible]	50	[illegible]
Dazzling Arrow	[illegible]		[illegible]
Smoking Stars	[illegible]		[illegible]
Maelstrom	[illegible]		[illegible]
[illegible] Bombs	[illegible]		[illegible]
[illegible] Bow	[illegible]		[illegible]
[illegible] of Vengeance	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Stealth Bombs	[illegible]		[illegible]
Shrapnel	[illegible]		[illegible]
Anathema	[illegible]		[illegible]
Flying Strike	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Tactical Advantage	[illegible]	[illegible]
Vengeance	[illegible]	[illegible]
Deadly Aim	[illegible]	[illegible]
[illegible] Strikes	[illegible]	[illegible]
Night Stalker	[illegible]	[illegible]
Bleeding	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Archery	[illegible]	[illegible]
Punishing Traps	[illegible]	[illegible]
Perfectionist	[illegible]	[illegible]
Custom Engineering	[illegible]	[illegible]
Grenadier	[illegible]	[illegible]
Sharpshooter	[illegible]	[illegible]
Reflexes	[illegible]	[illegible]



巫医以法力为能量源，可以召唤宠物作为随从，还能操纵灵魂，运用诅系技能，控制敌人的行动。由于巫医相对脆弱，法力的恢复速度较慢而消耗较大，所以走位和把握技能释放时机[illegible]重要。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Poison Dart	[illegible]	10	[illegible]
Splinters	[illegible]		[illegible]
Numbing Dart	[illegible]		[illegible]
Spined Dart	[illegible]		[illegible]
Flaming Dart	[illegible]		[illegible]
Snake to the Face	[illegible]		[illegible]
Corpse Spiders	[illegible]	5	[illegible]
Leaping Spiders	[illegible]		[illegible]
Spider Queen	[illegible]		[illegible]
Widowmakers	[illegible]		[illegible]
Medusa Spiders	[illegible]		[illegible]
Blazing Spiders	[illegible]		[illegible]
Plague of Toads	[illegible]	12	[illegible]
Explosive Toads	[illegible]		[illegible]
Toad of Hugeness	[illegible]		[illegible]
Rain of Toads	[illegible]		[illegible]
Addling Toads	[illegible]		[illegible]
Toad Affinity	[illegible]		[illegible]
Firebomb	[illegible]	15	[illegible]
Flash Fire	[illegible]		[illegible]
Roll the Bones	[illegible]		[illegible]
Fire Pit	[illegible]		[illegible]
Pyrogeist	[illegible]		[illegible]
Ghost Bomb	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Grasp of the Dead	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Unbreakable Grasp	[illegible]		[illegible]
Groping Eels	[illegible]		[illegible]
Death is Life	[illegible]		[illegible]
Desecrated Ground	[illegible]		[illegible]
Rain of Corpses	[illegible]		[illegible]
Firebats	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Vile Bats	[illegible]		[illegible]
Vampire Bats	[illegible]		[illegible]
Plague Bats	[illegible]		[illegible]
Hungry Bats	[illegible]		[illegible]
Cloud of Bats	[illegible]		[illegible]
Haunt	[illegible]	98	[illegible]
Consuming Spirit	[illegible]		[illegible]
Resentful Spirit	[illegible]		[illegible]
Lingering Spirit	[illegible]		[illegible]
[illegible] Spirit	[illegible]		[illegible]
Draining Spirit	[illegible]		[illegible]
Locust Swarm	[illegible]	196	[illegible]
Pestilence	[illegible]		[illegible]
Devouring Swarm	[illegible]		[illegible]
Cloud of Insects	[illegible]		[illegible]
Diseased Swarm	[illegible]		[illegible]
Searing Locusts	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	49/[illegible]	[illegible]
Rabid Dogs	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Burning Dogs	[illegible]		[illegible]
Leeching Beasts	[illegible]		[illegible]
Horrify	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Phobia	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Face of Death	[illegible]		[illegible]
Frightening Aspect	[illegible]		[illegible]
Ruthless Terror	[illegible]		[illegible]
Spirit Walk	[illegible]	49/[illegible]	[illegible]
Jaunt	[illegible]		[illegible]
Honored Guest	[illegible]		[illegible]
Umbral Shock	[illegible]		[illegible]
Severance	[illegible]		[illegible]
Healing Journey	[illegible]		[illegible]
Hex	[illegible]	49/15秒	[illegible]
Hedge Magic	[illegible]		[illegible]
Jinx	[illegible]		[illegible]
Angry Chicken	[illegible]		[illegible]
Painful Transformation	[illegible]		[illegible]
Unstable Form	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Soul Harvest	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Swallow Your Soul	[illegible]		[illegible]
Siphon	[illegible]		[illegible]
Languish	[illegible]		[illegible]
Soul to Waste	[illegible]		[illegible]
Vengeful Spirit	[illegible]		[illegible]
Sacrifice	[illegible]		[illegible]
Black Blood	[illegible]		[illegible]
Next of Kin	[illegible]		[illegible]
Pride	[illegible]		[illegible]
For the Master	[illegible]		[illegible]
Provoke the Pack	[illegible]		[illegible]
Mass Confusion	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Unstable Realm	[illegible]		[illegible]
Devolution	[illegible]		[illegible]
Mass Hysteria	[illegible]		[illegible]
Paranoia	[illegible]		[illegible]
Mass Hallucination	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zombie Charger	[illegible]	40	[illegible]
Leperous Zombie	[illegible]		[illegible]
Undeath	[illegible]		[illegible]
Wave of Zombies	[illegible]		[illegible]
Explosive Beast	[illegible]		[illegible]
Zombie Bears	[illegible]		[illegible]
Spirit Barrage	[illegible]	108	[illegible]
The Spirit is Willing	[illegible]		[illegible]
Well of Souls	[illegible]		[illegible]
Phantasm	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Manitou	[illegible]		[illegible]
Acid Cloud	[illegible]	172	[illegible]
Acid Rain	[illegible]		[illegible]
Lob Blob Bomb	[illegible]		[illegible]
Slow Burn	[illegible]		[illegible]
Kiss of Death	[illegible]		[illegible]
Corpse Bomb	[illegible]		[illegible]
Wall of Zombies	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Barricade	[illegible]		[illegible]
Unrelenting Grip	[illegible]		[illegible]
Creepers	[illegible]		[illegible]
Pile On	[illegible]		[illegible]
Dead Rush	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Gargantuan	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Humongoid	[illegible]		[illegible]
Restless Giant	[illegible]		[illegible]
Wrathful Protector	[illegible]		[illegible]
Big Stinker	[illegible]		[illegible]
Bruiser	[illegible]		[illegible]
Big Bad Voodoo	[illegible]	120秒	[illegible]
Jungle Drums	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Slam Dance	[illegible]		[illegible]
Ghost Trance	[illegible]		[illegible]
Boogie Man	[illegible]		[illegible]
Fetish Army	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Fetish Ambush	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Legion of Daggers	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Head Hunters	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Angry Chicken	[illegible]		[illegible]
[illegible] Transformation	[illegible]		[illegible]
Unstable Form	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Jungle Fortitude	[illegible]	[illegible]
Circle of Life	[illegible]	[illegible]
Spiritual Attunement	[illegible]	[illegible]
Gruesome Feast	[illegible]	[illegible]
Blood Ritual	[illegible]	[illegible]
Bad Medicine	[illegible]	[illegible]
Zombie Handler	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Spirit Vessel	[illegible]	[illegible]
Fetish Sycophants	[illegible]	[illegible]
Rush of Essence	[illegible]	[illegible]
Vision Quest	[illegible]	[illegible]
Fierce Loyalty	[illegible]	[illegible]
Grave Injustice	[illegible]	[illegible]
Tribal Rites	[illegible]	[illegible]



秘术师利用元素力量战斗。能量源为秘能，秘能的恢复速度极快，但绝大部分技能的消耗也非常大，能量[illegible]容易见底。利用[illegible]可以迅速扫清战场，在[illegible]和能量外还有[illegible]能辅助下生存能力较高。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Magic Missile	魔法飞弹	6	发射一道[illegible]飞弹，造成 25[illegible]武器伤害值的魔法伤害
Charged Blast	[illegible]		[illegible] 63% [illegible]伤害
Split	多重飞弹		发射 3 枚飞弹，每枚造成 56% 武器伤害值的[illegible]伤害
Penetrating Blast	穿透飞弹		[illegible] 100% [illegible]
Attunement	[illegible]		[illegible]
Seeker	追踪飞弹		[illegible] 130% [illegible]伤害
Shock Pulse	[illegible]	30	[illegible] 3 [illegible]造成 1?0% 武器伤害值的[illegible]伤害
Explosive Bolts	[illegible]		[illegible]，[illegible] 10 [illegible]造成 [illegible]% 武器伤害值的[illegible]伤害
Fire Bolts	火焰[illegible]		[illegible] 105 [illegible]
Piercing Orb	[illegible]		[illegible]一个[illegible]，[illegible] 95% 武器伤害值的[illegible]伤害
Lightning Affinity	[illegible]		[illegible]
Living Lightning	[illegible]闪电		[illegible]一个[illegible] 85% 武器伤害值的[illegible]伤害
Spectral Blade	[illegible]	6	[illegible]造成 [illegible]% [illegible]伤害
Deep Cuts	[illegible]		[illegible] 3 [illegible]造成 45% [illegible]
Impactful Blades	[illegible]		[illegible]
Siphoning Blade	[illegible]		[illegible]
Healing Blades	[illegible]		[illegible]
Thrown Blade	[illegible]		[illegible] 20 [illegible]
Electrocute	电刑	6	[illegible] 10?% [illegible]
Chain Lightning	连锁闪电		[illegible]
Forked Lightning	叉状闪电		[illegible] 4 [illegible] 35% [illegible]伤害
Lightning Blast	闪电[illegible]		[illegible] 80% 武器伤害值的[illegible]伤害
Surge of Power	[illegible]		[illegible]
Arc Lightning	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ray of Frost	冰霜射线	16	射出一道冰冻射线，对[illegible]造成 280% 武器伤害值的冰霜伤害，使目标的移动速度降低 60%，持续 4 秒
Numb	[illegible]		[illegible] 80%，持续 4 秒
Snow Blast	[illegible]		[illegible] 5 [illegible] 364% 武器伤害值的冰霜伤害
Cold Blood	[illegible]		[illegible] 10 [illegible]
Sleet Storm	冰风暴		在周围制造一团冰风暴，对[illegible]的所有敌人造成 364% 武器伤害值的冰霜伤害
Black Ice	[illegible]		[illegible] 3 [illegible]造成 504% 武器伤害值的冰霜伤害
Arcane Orb	[illegible]	35	[illegible]造成 200% 武器伤害值的[illegible]伤害
Obliteration	[illegible]		[illegible] 250% [illegible]伤害
Arcane Orbit	环绕光球		[illegible] 4 [illegible]光球，[illegible] 80% 武器伤害值的[illegible]伤害
Arcane Nova	[illegible]		[illegible] 20 [illegible] 200 武器伤害值的秘法伤害
Tap the Source	能量节流		秘能消耗降低至 20 点。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Arcane Torrent	[illegible]	16	[illegible]造成 285% [illegible]
Disruption	[illegible]		[illegible] 4 秒，[illegible] 15%
Death Blossom	[illegible]		[illegible] 570% [illegible]
Arcane Mines	[illegible]		[illegible] 2 秒[illegible] 340% 武器伤害值的秘法伤害，[illegible] 30%，[illegible] 3 秒
Power Stone	[illegible]		[illegible] 2% [illegible]
Cascade	[illegible]		[illegible] 100% [illegible]造成 285% 武器伤害值的秘法伤害。
Disintegrate	[illegible]	8	[illegible]造成 220% 武器伤害值的秘法伤害，[illegible]
Convergence	[illegible]		[illegible]
Chaos Nexus	[illegible]		[illegible]造成 44% 武器伤害值的秘法伤害
Volatility	[illegible]		[illegible] 35% [illegible]造成 395% 武器伤害值的秘法伤害
Entropy	[illegible]		[illegible] 253% [illegible]伤害
Intensify	[illegible]		[illegible] 200% 武器伤害值的[illegible]伤害

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Shatter	[illegible]		[illegible]
Cold Snap	[illegible]		[illegible]
Frozen Mist	[illegible]		[illegible] 3 [illegible] 80% 武器伤害值的冰霜伤害
Deep Freeze	[illegible]		[illegible] 5 [illegible] 12 秒
Bone Chill	[illegible]		[illegible] 15% [illegible]
Diamond Skin	钻石之肤	15秒	[illegible]持续 6 秒，[illegible] 3853 [illegible]
Crystal Shell	[illegible]		[illegible] 7 707 [illegible]
Prism	[illegible]		[illegible]
Mirror Skin	[illegible]		[illegible] 50% [illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Diamond Shards	[illegible]		[illegible]造成 210% 武器伤害值的[illegible]伤害
Slow Time	时间[illegible]	15秒	[illegible] 60%，持续 8 秒，此外，[illegible] 90%
Miasma	[illegible]		[illegible] 1 秒[illegible]
Time Warp	[illegible]		[illegible] 20% [illegible]
Time Shell	[illegible]		[illegible] 80%
Perpetuity	[illegible]		[illegible] 1 秒
Stretch Time	[illegible]		[illegible] 10%
Teleport	[illegible]	[illegible]秒	[illegible] 55 [illegible]
Safe Passage	安全[illegible]		[illegible] 30%
Wormhole	[illegible]		[illegible] 1 秒[illegible]
Reversal	[illegible]		[illegible] 8 [illegible]
Fracture	[illegible]		[illegible] 2 [illegible] 8 秒
Calamity	[illegible]		[illegible] 55% [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Wave of Force	[illegible]	25 [illegible]	[illegible]，使敌人的移动速度降低 60%，并造成 202% 武器伤害值的[illegible]伤害
Impactful Wave	冲击[illegible]		[illegible]敌人的距离，并使所有被击退的敌人[illegible] 2 秒

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Force Affinity	[illegible]		[illegible]
Forceful Wave	[illegible]		[illegible]
[illegible]porting Wave	[illegible]		[illegible]
Exploding Wave	[illegible]		[illegible]
Energy Twister	[illegible]	35	[illegible]
Mistral Breeze	[illegible]		[illegible]
Gale Force	[illegible]		[illegible]
Raging Storm	[illegible]		[illegible]
Wicked Wind	[illegible]		[illegible]
Storm Chaser	[illegible]		[illegible]
Hydra	[illegible]	5	[illegible]
Arcane Hydra	[illegible]		[illegible]
Lightning Hydra	[illegible]		[illegible]
Venom Hydra	[illegible]		[illegible]
Frost Hydra	[illegible]		[illegible]
Mammoth Hydra	[illegible]		[illegible]
Meteor	[illegible]	50	[illegible]
Molten Impact	[illegible]		[illegible]
Star Pact	[illegible]		[illegible]
Meteor Shower	[illegible]		[illegible]
Comet	[illegible]		[illegible]
Liquefy	[illegible]		[illegible]
Blizzard	[illegible]	40	[illegible]
Grasping Chill	[illegible]		[illegible]
Frozen Solid	[illegible]		[illegible]
Snowbound	[illegible]		[illegible]
Stark Winter	[illegible]		[illegible]
Unrelenting Storm	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ice Armor	[illegible]	25	[illegible]
Chilling Aura	[illegible]		[illegible]
Crystallize	[illegible]		[illegible]
Jagged Ice	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ice Reflect	[illegible]		[illegible]
Frozen Storm	[illegible]		[illegible]
Storm Armor	[illegible]	25	[illegible]
Reactive Armor	[illegible]		[illegible]
Power of the Storm	[illegible]		[illegible]
Thunder Storm	[illegible]		[illegible]
Scramble	[illegible]		[illegible]
Shocking Aspect	[illegible]		[illegible]
Magic Weapon	[illegible]	25	[illegible]
Electrify	[illegible]		[illegible]
Force Weapon	[illegible]		[illegible]
Conduit	[illegible]		[illegible]
Venom	[illegible]		[illegible]
Blood Magic	[illegible]		[illegible]
Familiar	[illegible]	20	[illegible]
Sparkflint	[illegible]		[illegible]
Icicle	[illegible]		[illegible]
Ancient Guardian	[illegible]		[illegible]
Arcanot	[illegible]		[illegible]
Cannoneer	[illegible]		[illegible]
Energy Armor	[illegible]	25	[illegible]
Absorption	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]
Energy Tap	[illegible]		[illegible]
Force Armor	[illegible]		[illegible]
Prismatic Armor	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Explosive Blast	[illegible]	20/30	[illegible]
Unleashed	[illegible]		[illegible]
Time Bomb	[illegible]		[illegible]
Short Fuse	[illegible]		[illegible]
Obliterate	[illegible]		[illegible]
Chain Reaction	[illegible]		[illegible]
Mirror Image	[illegible]	15秒	[illegible]
Simulacrum	[illegible]		[illegible]
Duplicates	[illegible]		[illegible]
Mocking Demise	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Skeleton of Will	[illegible]		[illegible]
Mirror Mimics	[illegible]		[illegible]
Archon	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Arcane Destruction	[illegible]		[illegible]
Teleport	[illegible]		[illegible]
Pure Power	[illegible]		[illegible]
Slow Time	[illegible]		[illegible]
Improved Archon	[illegible]		[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Blur	[illegible]	[illegible]
Evocation	[illegible]	[illegible]
Glass Cannon	[illegible]	[illegible]
Prodigy	[illegible]	[illegible]
Astral Presence	[illegible]	[illegible]
Illusionist	[illegible]	[illegible]
Cold Blooded	[illegible]	[illegible]
Conflagration	[illegible]	[illegible]
Paralysis	[illegible]	[illegible]
Galvanizing Ward	[illegible]	[illegible]
Temporal Flux	[illegible]	[illegible]
Critical Mass	[illegible]	[illegible]
Arcane Dynamo	[illegible]	[illegible]
Unstable Anomaly	[illegible]	[illegible]

辅助系统

追随者

追随者的能力比英雄弱得多，只能用作辅助。而且在加入队伍的时候始终会比英雄低1级，换下来的装备或者用不着的装备可以留给追随者。追随者还有专属饰物 Templar Relic、Scoundrel Token 和 Enchantress Focus，将鼠标时显示的图标颜色为水、宝石的一样。追随者技能将升级开放顺序排列如下，表中的数字为基础数值。

圣堂骑士

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

工匠

完成第一章 The Shattered Crown 任务后开放铁匠，第二章 Blood and Sand 任务后开放珠宝匠，通关后均可以直接使用。工匠制造物品需要3个条件：首先是学习配方（升级或掉落），其次是素材（铁匠分解装备、珠宝匠将掉落的低级宝石合成高级宝石、都要购买之后需要掉落的书页或书册），以及足够的金币。铁匠和珠宝匠分别有10个等级，升级（Train）工匠和制造物品均需要大量金币和相应难度下掉落的物品，分别为：金币（铁匠）、书页 Page of Blacksmithy/Jewelcrafting（珠宝）、书册 Tome of Blacksmithy/Jewelcrafting（铁匠）和共用的 Tome of Secrets（珠宝），升级后就会增加新的制造配方（Recipe），获取的配方也能在工匠处使用。

铁匠可以分解（Salvage）魔法以上的装备，分解时镶嵌在装备中的宝石会自动掉下回收。根据分解的装备等级，会产生相应的制造素材，然后之……高等级的……装备。铁匠制造（Craft）的制造物品，同样会比掉落的同等级的物品要少，可作为补充使用。铁匠还能将书页合成书册，也能合成素材。另外，掉落的配方还包含传奇和套装装备，只是掉率非常低。

珠宝匠可以合成（Combine）、移除（Remove）和镶嵌（Socket）宝石。镶嵌操作也可以直接在角色物品栏里使用宝石。合成的宝石共14种，前6种由2颗低级宝石合成，而后由3颗合成。在 Flawless Star 级之前的10种配方均直接通过升级获得，之后的配方在难度较高下掉落。最高级的 Marquise 级宝石配方从地狱63级的怪物身上随机掉落，除了3颗 Radiant Star 级宝石外，还需要25本 Tome of Secrets，以及10个 Demonic Essence 和2000万金币，才能合成一颗。

带孔的装备可以镶嵌宝石，作为自定义性质的调整，根据镶嵌的位置，宝石的加成效果也会不一样。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

地图设施

每章开始的地方皆为据点，回城术开放后可以按T字键直接回到据点。据点内主要设施有储物箱、传送点、角色旗帜、商人（可修理装备）、目的悬赏、铁匠和珠宝匠（需通过主线开启）、追随者、竞技场NPC和特殊NPC。在多人游戏时，可以使用角色旗帜直接传送到队友的身边。追随者、铁匠和珠宝匠要到第[illegible]章才会全部开放，在竞技场可以PVP仅[illegible]娱乐。

野外地图有迷雾层区，探索要[illegible]生成，但并不是真正意义上的完全随机，[illegible]固定的系统和[illegible]宝箱会有[illegible]传送[illegible]以及[illegible]开启的副本入口，副本的结构会更多变，它随机的变化很多，但地图位置也有相对可以预见的大方向性，实际上有一定的概率规律。

另外地图上还有一些辅助设施，比如圣坛和血池，战斗前激活圣坛，战斗中利用血池回满血，都能为战斗提供加成和帮助。

圣坛（Shrine）增益持续120秒，共有六种效果。

Protection	[illegible]25%
Fortune	MF及GF增加25%
Frenzied	攻击速度[illegible]
Enlightenment	所获得经验值增加25%
Empowerment	[illegible]能量[illegible]减半
Fleeting	移动速度增加25%，拾取[illegible]范围增加25码

流程攻略

ACT 1

The Fallen Star

天降陨星，来自李奥瑞克[illegible]约述说着各自来到新崔斯特姆（New Tristram）的目的——[illegible]了[illegible]。两段动画后，就直接进入了游戏画面。消灭[illegible]路[illegible]的行尸，来到城镇入口，遇到民兵并与他们一同收拾门口的敌人，然后跟民兵队长对话，得知崔斯特姆能[illegible]情况不妙[illegible]。找到旅馆被附身的日志者莉亚（Leah）谈话。

城镇[illegible]的据点，这里有回满血的NPC、储存箱、商人、竞技场NPC等，随游戏进行会开放铁匠、追随者、珠宝工匠等。[illegible]地图[illegible]。

进入旅馆[illegible]的桌上有书本可以翻看（有时候能发现有趣故事，也是一个收集要素），在角色选择的Lore[illegible]可以回放。找到[illegible]知道[illegible]凯恩（Cain）[illegible]在[illegible]。[illegible]死[illegible]的尸[illegible]大[illegible]口[illegible]接下[illegible]旧[illegible]（Old Ruins）的Wretched Queen的任务，另外把路上的Wretched Mother[illegible]地图[illegible]会有额外奖励，任务[illegible]传送点，直接回城，与[illegible]对话。

The Legacy of Cain

为了帮助莉亚找到凯恩的下落，要进入陨星坠落的大教堂。首先用传送点来到莉亚的叔叔[illegible]小屋拿大教堂的钥匙。进入地窖，这里[illegible]BOSS便是先知的[illegible]卫兵队长。一路进入大教堂第1层，可以利用Grotesque的自爆来消灭其周围的怪物，走到下一[illegible]是在[illegible]骷髅王李奥瑞克的灵魂追杀，[illegible]，从[illegible]门传送点回城。

A Shattered Crown

为了打败[illegible]唤醒的骷髅王，我们要找到李奥瑞克的皇冠，这需要铁匠海德格艾隆（Haedrig）的帮忙，他就在镇上，得知他正为无法下手杀死困在地窖的妻子而烦恼，英雄帮他了[illegible]。

海德格说皇冠被埋在了自己的祖父，即李奥瑞克的丞相的墓穴里。从西北门出城[illegible]上方走就来到墓地，这里一共有[illegible]个随机墓室，其中只有一个有两层，而皇冠就在这[illegible]。[illegible]守护者（Tomb Guardian），[illegible]回城[illegible]后通过传送门可以返回原地[illegible]交给海德格修理，然后就可以使用铁匠，把魔法装备（Magic Item）分解得到的材料打造成新的魔法装备了。

Reign of the Black King

[illegible]完好装备后，便可以用传送阵再次来到大教堂，这次从大教堂第2层开始，通过3层副本，直达骷髅王的王座。在第3层救出一个陌生人，必须为他找回装备，[illegible]才会触发剧情，我们就得到了第一名追随者，圣骑士[illegible]。追随者可以在角色菜单Party（Follower）中进行装备和学习技能。最后王座前[illegible]拔出[illegible]中的剑，可以看到李奥瑞克手下[illegible]的场景。然后在前方再次出现骷髅王，四个大柱子会不断召唤骷髅，直接往前走，或者清除后便可以进入骷髅王的王座。作为第一个BOSS，骷髅王的[illegible]大[illegible]。召唤出来的骷髅会包围玩家，用范围技能清掉或者防御技能脱离。骷髅王会中[illegible]技能，可以[illegible]作都较长，注意观察。打倒骷髅王，通常就能获得第一件黄装，继续前进找到陨星的踪迹——陌生人。



Sword of the Stranger

从传送点[illegible]斯特拉姆[illegible]说[illegible]陌生人的来历[illegible]只有[illegible]的碎片[illegible]，凯恩认为这是探究[illegible]源头的关键，[illegible]附近的羊头人[illegible]，这[illegible]外面的[illegible]非常[illegible]。于是英雄决定向人羊头人的领地[illegible]碎片之剑。

从传送点来到[illegible]，然后穿过[illegible]，便来到[illegible]之原，这里的怪物主要是[illegible]羊头人[illegible]。羊头人又分[illegible]，群体出现的[illegible]使用[illegible]技能[illegible]范围伤害也非常可观[illegible]。

[illegible]在卡兹拉洞（Khazra Den）里，我们发现[illegible]碎片进行某种仪式。消灭他们，然后出现了名为玛格达的妖女，从她口中得知另一块碎剑碎片被在古代遗迹中，非凡人可以进入。

拾起碎片回城，把碎片交给凯恩，关于遗迹，莉亚记起了凯恩经常给她唠叨的故事，认为玛格达所指之处便是[illegible]的沉没神殿，我们需要莉亚的知识，于是与她一同前往神殿遗迹。


[illegible]

THE BROKEN BLADE

回到悲痛之原，在东北方遇见盗贼林登，帮他干掉打着"未婚妻"的古董主意的一帮强盗，在营地跟他对话，然后他就成为了我们的第二个追随者。林登的初始等级为8级，是个弓箭手。

继续前进，在台阶下遇见神殿前的守卫，佩洛雷姆勇士指引我们寻找进入遗迹所需的钥匙。来到森林，在大城两侧找到两处洞穴，在那里得到圣火（Beacon）后，利用两处洞穴之间的传送点返回遗迹的入口附近。安放好圣火，即可进入遗迹。进入后与[illegible]士战斗，濒死时会召唤三个分身，注意辨别其死后的[illegible]。最后在那处再次遇见玛格达，[illegible]，不管如何，先拿走一块[illegible]之剑的碎片，回城交给神秘人。

[illegible]从神秘人[illegible]得知，最后一块碎片在[illegible]村Wortham，然后就可以到New Tristram [illegible]对话。

[illegible]尖牙，注意观察其行动方[illegible]，继续向前寻前进，在楼梯视角可以看到角落清晰的李奥瑞克王将女王斩首的一幕，接着再向下走一层，在地图上面进入第一幕最终BOSS屠夫场景。不出所料，玛格达又[illegible]之天关[illegible]。此战需注意躲避地下的火焰，将视野保持在可见屠夫的范围内，以便预判其出招。屠夫主要有扇形钩链、钩锁牵引、冲撞、砸地和喷火的招式，被钩牵引会很伤，利用控制技能可以延缓其行动，而且只要合理使用角落循环躲避的[illegible]，就能顺利过关。

RETURN TO NEW TRISTRAM

击倒屠夫后，继续前进，解救神秘人[illegible]归还给他，才知道神秘人原来就是安格里斯议会成员之一，正义天使泰瑞尔。尽管正义之剑失而复得，如今的他却不过一介凡人。幸好他的记忆也恢复了，原来玛格达口中的领主就在卡尔德姆（Caldeum），为了制止谎言之王祸害人间，我们决定在[illegible]莉亚的叔叔，传奇人物[illegible]之后，动身追踪玛格达。



THE DOOM IN WORTHAM

来到Wortham，会遇到[illegible]的真神教，第二波敌人是攻击力颇高的Dark Bo[illegible]，[illegible]注意躲避其死后的[illegible]。[illegible]完毕后与牧师对话，进入地下室，发现看守碎片的人已死，而碎片也消失无踪。这一切都是[illegible]玛格达的[illegible]。只好返回新崔斯特姆，[illegible]在那里的[illegible]。

从[illegible]玛格达口中透露出，[illegible]是Diablo的兄弟，[illegible]了[illegible]（Belial），而神秘人也被[illegible]抓走了。



TRAILING THE COVEN

为了寻找神秘人和玛格达，我们需要穿过蜘蛛洞穴。用传送回到Wortham，向北走进入蜘蛛洞穴，虽然敌人众多，但目的地[illegible]会在右上方生成，往该方向探索即可快速通过。洞穴的深处会遇到Karyna，为了解救她，需要解决这里的蜘蛛女王，它会[illegible]，释放毒液池，每减少33%血量时会[illegible]小蜘蛛，注意及时清理以补充血球。结束战斗后调查绿色的茧子，救下Karyna。她说见到神秘人被带到了李奥瑞克的宅邸。而这一带已被[illegible]头人占据，我们[illegible]头人本营。[illegible]在地图的北面，来到之后再往北走，穿过[illegible]头人[illegible]，抵达李奥瑞克的宅邸。

玛格达再次出现，[illegible]，从门口[illegible]的人口中得知，神秘人被带到了地下的[illegible]。

THE IMPRISONED ANGEL

进入[illegible]刑[illegible]，依次通过两层监狱，走过高地通道后再次进入地下监狱，女王的灵魂[illegible]为[illegible]解放[illegible]，搜索[illegible]找到其中的[illegible]个即可，然后来到中央，[illegible]狱长[illegible]

SHADOWS IN THE DESERT

[illegible]

THE ROAD TO ALCARNUS

为了进入Black Canyon Mines，地图边缘有升降机开关，可以把它们升起。[illegible]断了，[illegible]一处缺口，走到尽头的[illegible]与[illegible]卫兵对话后进入[illegible]，[illegible]的铁狼卫队队长，得知玛格达在奥卡纳斯（Alcarnus）聚集手下。他会帮忙开门，进入Stinging Winds的东区。

CITY OF BLOOD

出[illegible]后往东前往奥卡纳斯，这里需要救出8个[illegible]笼中的难民，[illegible]全部难民都救出来即可完成[illegible]。继续向北前进便进入玛格达的BOSS战，她的招式有召唤Berserker虫群、护盾和瞬移。虫群造成持续伤害，遭受高伤害后她会瞬移并恢复数秒。她在护盾状态时所有攻击无效，应尽快击杀其召唤出来的Berserker补充血球。

A ROYAL AUDIENCE

[illegible]玛格达临死前所说，[illegible]已经被[illegible]抓走。我们需要再次借助铁狼卫队的力量，进入卡尔德姆城，觐见哈坎大帝二世。随后进入战斗，干掉路上的敌人，来到尽头的下水道入口。

UNEXPECTED ALLIES

进入卡尔蒂姆的下水道，莉亚说玛格达的话是真的，她的母亲里德莉雅仍然在世，并且就被囚禁在下水道这里。这里的腐尸爆开后会造成较高的毒气伤害，最主要是走到尽头爬上梯子便可以触发剧情，敌人正在使用魔法折磨莉雅。完成任务后通过传送门回城。

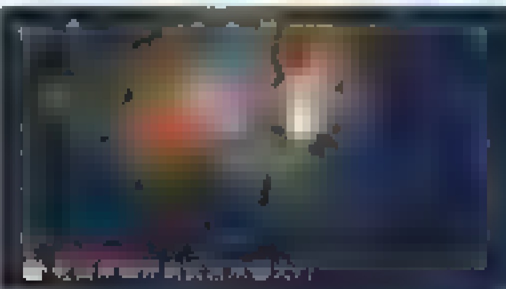
BETRAYER OF THE HORADRIM

从里德莉雅口中得知，封印彼列这样的恶魔，必须使用黑灵魂石。那是赫拉迪姆(Horadrim)的背叛者，佐顿库勒(Zoltun Kulle)所造的魔力宝器。启动黑灵魂石需要借助其主人的力量，然而佐顿库勒早已被处死，并且身首异处。于是英雄和莉亚来到绿洲寻找尸首的所在，以召唤其灵魂。从卡尔蒂姆城内的入口进入下水道，在闸门前再次遇见哈坎大帝二世。他说自己被监视，身不由己，但这次他愿意帮助英雄清除障碍。

通过下水道来到绿洲。绿洲地图非常大，整个区域分南北两大块，出了下水道为南区，北区有第二个传送点Dahlgur Oasis。首先要找到墓室的入口，一般会在南区西边或者北区北边随机生成，进去找到佐顿库勒的头颅，用传送术回城与雷克斯对话。佐顿库勒就是复活作为交出黑灵魂石的条件，众人无可奈何答应了。

BLOOD AND SAND

回到绿洲再向北走，在地图边缘找到远古水道的入口，佐顿库勒会把门打开。进入水道，遇到哈坎大帝二世，他说自己已经控制……让英雄专心协助佐顿库勒复活。穿过东侧水道，启动两支控制杆，进入尽头的水道，来到会说话的木桶旁……在水道深处……进入沙漠……Cave of the Betrayer和Vault of the Assassin……

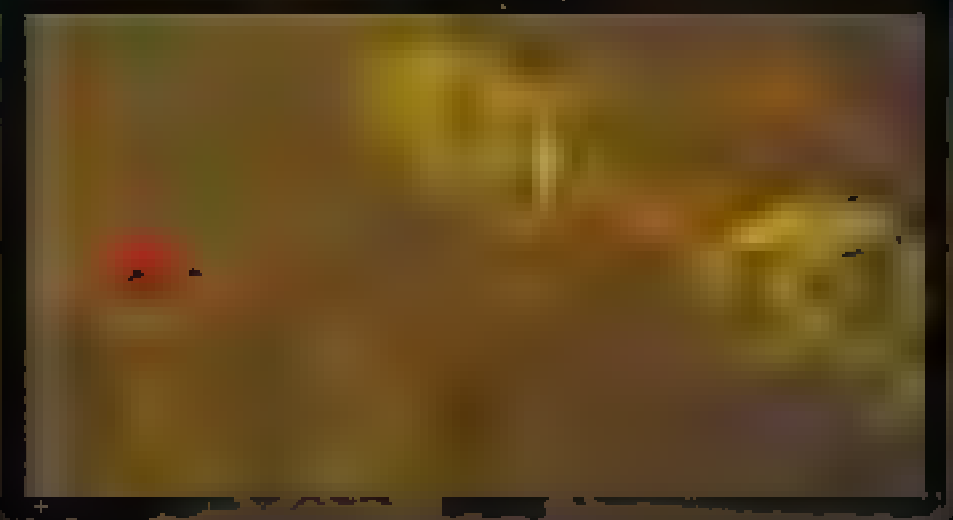


THE BLACK SOULSTONE

进入西北角的佐顿库勒宝库便遇到了莉亚和哈坎大帝二世，哈坎大帝似乎有事相瞒，不管怎样，灵魂石才是当前要务。走到尽头有三个传送阵，从左右两个里面找到封印并解除，再从剩下的一个里面找到佐顿库勒的身体，然后回到莉亚身边，触发剧情。果不其然，佐顿库勒打着自己的如意算盘，却躲不过被英雄诛杀的命运。

佐顿库勒有五种攻击方式：能量旋风、时间停滞、陨石天落、暗影分身和传送。

战斗结束后，到地图中间触发剧情。原来二十年前，雷克斯就从黑暗流浪者得知佐顿库勒的黑灵魂石，而为了将恶魔封印到黑灵魂石，她放弃了一切，包括莉亚。



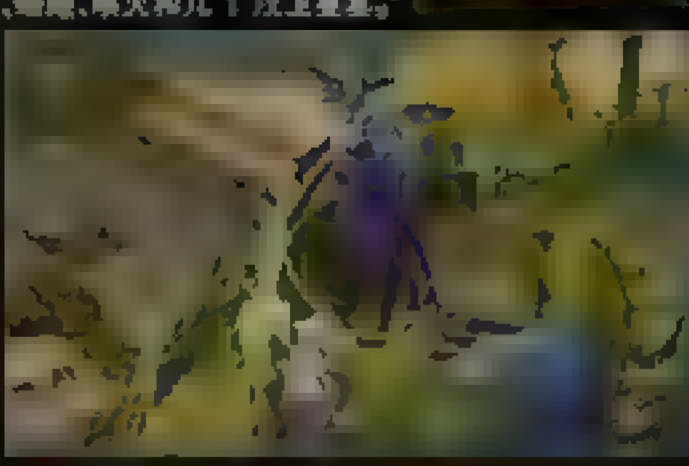
THE SCOURING OF CALDEUM

回到城中返回秘密营地，里德莉雅承诺将彼列和阿兹莫丹(Azmodan)困进灵魂石后，会亲手将其毁掉。不管莉雅在对付彼列之前要去和平民离散，跟着莉亚和里德莉雅进入卡尔蒂姆城，彼列已经大开杀戒。在限时3分钟内解救城内闪光处的平民，同时干掉随身的敌人杂鱼，避免平民被困石笼中或被杀掉。把他们带到下水道入口，会奖励金币。

LORD OF LIES

解决杂鱼后，进入BOSS战。该战分为两个阶段，第一阶段彼列的幻象只会近身攻击、丢火球和召唤蛇人，进入第二阶段彼列现出恶魔形态，他会毒液、爆炸、喷火和几乎全屏的地面爆炸。地面爆炸会有准备攻击的时间，需要看清楚范围的移动，尽早躲避的话容易些吧。

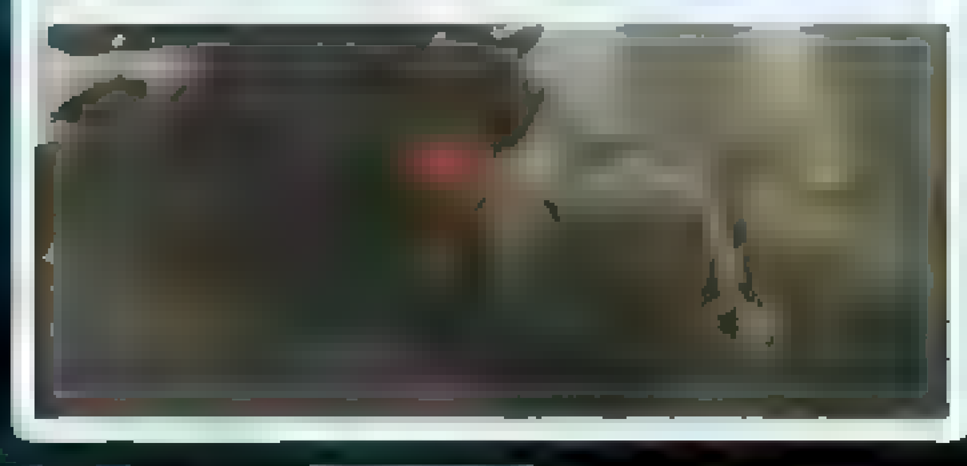
战胜彼列后回城，跟……对话，胜利的喜悦不值一提，因为阿兹莫丹的恶魔军团仍在肆虐，英雄必须协助守护抵御罪恶之王。与铁匠旁边的马车夫对话，前往亚瑞特山脉的戍卫要塞。



ACT 3

THE SIEGE OF BASTION'S KEEP

首先要跟卡尔要塞……摧毁5个投火器……地图上……怪物众多……两个……这个场景……Fallen Prophet……



TURNING THE TIDE

烽火台点燃完毕走到尽头，阿兹莫丹又出来嘲笑一番。……下一步要……升起投石器。投石器一共有三处，前两处只要……就可以……，最后一个则需要英雄亲自动手，而且过一段时间会……。完成任务后直接回城。



The Breached Keep

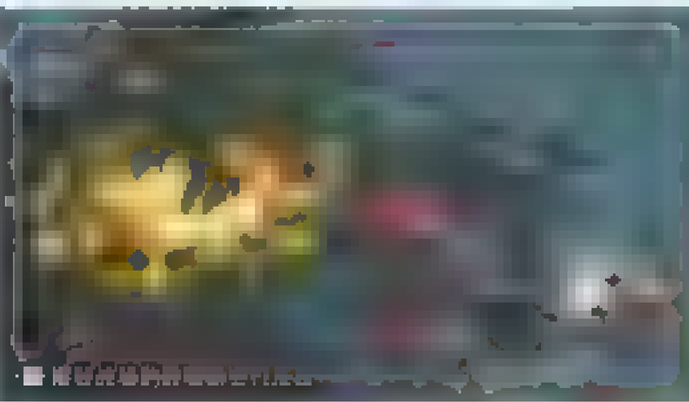
恶魔军团已经从地面攻进了戍卫要塞。进入The Keep Depths一共有3层，向西和西北的方向进发。这里的BOSS是暴食之王甘图(Ghom)，攻击方式有呕吐、喷毒、放臭气、喷射酸性黏液。臭气范围内会持续掉血，喷吐黏液的范围也较大，注意三者即可。

Tremors in the Stone

要塞的军官传言说，军械库传来的响声惊动了士兵，下去军械库，这时莉亚已经恢复到不能黑魂……魂石的力量。接下来英雄要前往战场前线，直捣黄龙。

Machines of War

从大门离开要塞进入战场，你的军官要求摧毁3个攻城巨兽和1个投石器，地图均有明显标记。战场上有Herald of Pestilence的触手和毒虫。另外，还有……光的像具，较少……的材料Gibbering Gemstone有随机副本Caverns of Frost中第2层的……有……身上随机掉落。要塞北边城头……正在等着，他已经忍不住要亲自投入战场了。



Siegebreaker

周围都是一同杀入恶魔之门。此场景没有进路，只有一些小型事件。

来到恶魔之门跟前，需要用正义之剑斩开后，攻城兽破门而出。攻城兽有四种攻击方式，……冲撞、践踏、……为冲击和抓人，对……造成……。……属性。除了BOSS本身，还有周围的四个Demonic Hell Bearer和Demon Trooper等……

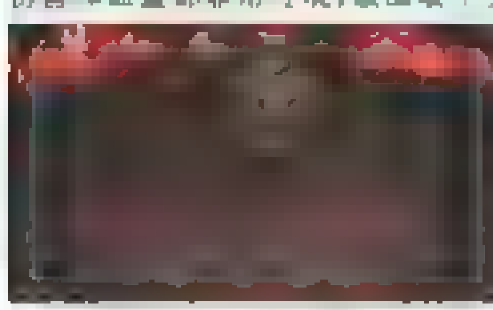
Heart of Sin

……战后，直接进入亚瑞特巨坑，经过6层区域走到最底层，铲除罪恶之王阿兹莫丹。

刚进入巨坑，色欲女王瑟琳娜就出来抱怨英雄毁了她的玩物。

进入明罪之塔……层，下楼梯后有一个传送点，记得激活。塔的出口都在地图中央，只要靠近圆心走即可通过。这里的怪物伤害和血量都非常可观，被围攻的情况也不容小觑，尤其是会大……的Hulking Phasebeast……，不留神就会掉血。

来到Heart of the Damned，瑟琳娜再次出现，她无心恋战，只把英雄交给手下解决。干掉罪恶之心周围的Succubus……后就会崩碎，接着继续朝罪恶之心继续前进，最后来到Heart of the Cursed迎战色欲女王。她的招式有……



瑟琳娜本身的攻击不高，但她不断召唤小蜘蛛，围攻起来会造成相当高的伤害，而且会阻碍对其本体的攻击，最好用AOE清掉。另外，留到地上的蜘蛛网减速效果明显，要注意回避。



消灭色欲女王后，在这里罪恶之心也被毁掉，准备挑战阿兹莫丹。它的攻击方式有召唤坠落尸体、巨型火球、重击、喷射、召唤恶魔以及毁灭之池。其中火球会蓄力，容易瞄射到附近的英雄攻击，但速度较慢，可以轻易躲避。坠落尸体会随机在某些位置释放，落地前地上会有大圈提示，但范围不广，一般要移动才可以躲开。阿兹莫丹剩下50%生命值后开始释放的毁灭之池，会在场景左右两边缓慢扩散，踩在上面会逐渐掉血。选择集中伤害的技能，以便在躲避之余持续削减其血量，速战速决。

将阿兹莫丹的灵魂封印后，直接回到戍卫要塞。

ACT 4

Fall of the High Heavens

……救了所有人，但是……天堂……，BOSS……要点。首先是Iskatu，……召唤Shadow Vermin……带有……属性，利用……可以回避。另外还会有火球从天而降，战斗中Shadow Vermin会一直刷新，消灭他们，可以掉落血球。

The Light of Hope

往前走遇到希望天使，得知希望之使被绝望之王控制住了，所以在天堂内，所有人都丧失士气。进门往左走，找到……，绝望之王拉卡诺斯(Rakanoth)会使用刀刃、……、召唤……之……。……会使用刀刃，这招伤害较高，最好保持移动。

战胜绝望之王后，救出希望天使，从传送……到希望庭院(Gardens of Hope)。之前挡路的……已经可以清除掉了，搜索希望庭院第1层，在其中一处腐蚀中找到通往地狱的传送门。进入后在尽头消灭巨像，破坏地狱裂痕，从中出现返回希望庭院第1层的传送门，往北走找到希望庭院第2层的传送门。继续寻找园地中的第2处地狱传送门，同样地破坏掉地狱裂痕，就可以封锁恶魔的继续入侵了。

Beneath the Spire

……泰瑞尔……决定……The Great Span，遇到第三个BOSS，堕落的天使阿兹尔(Izual)，使用的是冰冻攻击，包括冰霜新星、冰冻……，同时还会召唤……。只要注意躲避地上的冰冻范围，及时消灭召唤的恶魔补充血球即可。另外，这个BOSS会随机掉落开启奶牛关卡Whimsyshire的道具——……的制作图纸。

Prime Evil

银光尖塔(The Silver Spire)共两层，路上会与莉亚、凯恩等已经去世的NPC灵魂对话，对话后会露出恐惧之王爪牙的真身，不对话也可以跳过战斗直接通过。这里到处都是密集的怪堆，……也不要贪多或拉怪太远，当……精英怪混在一起时会相当棘手。



……会分身出来的另外分身。多人模式下还会出现各自的分身。但……英雄要消耗多……且……布罗在……之后会消失直到分身被消灭……利用分身掉落的血球补给……迪亚布罗的攻击没有太大变化,不过在……场景中……召唤的牢笼会不太容易分辨……

最终就是身为涅法雷姆的英雄和集合了7大恶魔的罪恶之源的单独对决。剧情之后记得激活右边的传送阵,然后进门挑战迪亚布罗。

此战分为三个阶段。第一阶段迪亚布罗会发射追尾的大火球、地面的火圈、召唤牢笼、瞬移、激光……的火焰弹幕。其中牢笼是最致命的,看准其举手的动作,然后地面会依次出现黑圈,被牢笼困住的话迪亚布罗会瞬移过来抓人,中招的话容易……[illegible]火焰弹幕有间隔……[illegible]……此招火球接火圈的AOE范围……要用技能才能闪开。

……[illegible]到50%左右……[illegible]……被迪亚布罗拉……[illegible]……迪亚布罗每……分之……[illegible]

[illegible]……阶段……回到原场景,这时迪亚布罗……[illegible]……而且在……[illegible]……

最后……[illegible]



随机地图

野外地图会在固定区域随机开启副本,既有小屋也有地穴,通过反复游玩,进入所有副本就可以完成一个挑战。因此可以在……[illegible]……然后直接……[illegible]……一个任务,通过传送点到达副本所在的地图探索。随机开启的副本罗列如下,以供参考。

第一幕地图	副本	传送点
Old Tristram Road	Dank Cellar Musty Cellar The Cave Under the Well Mass Grave Damp Cellar	The Old Ruins[illegible]
Weeping Hollow	Den of the Fallen Level 1&2	Cemetery of the Forsaken[illegible]
Fields of Misery	Decaying Crypt Levels 1&2 [illegible] Mine Levels 1&2 Pillaged Home [illegible] Hovel Shattered Cottage House of Curses Farmer's Cellar	Fields of Misery
Southern Highlands	Abandoned Servant House Watch Tower Levels 1&2 The Lyceum	Highlands Crossing[illegible]
[illegible] Hunting Grounds	Highlands Cave	Northern Highlands[illegible]

第二幕地图	副本	传送点
[illegible] Plateau	[illegible] Waterworks [illegible] Cellar	Black Canyon Mines[illegible]
Black Canyon Mines	Deserted Cellar Tunnels of the Rockworm	Black Canyon Mines
Stinging Winds 1	Chamber of the Lost Idol The Crumbling Vault [illegible] Room [illegible] Mine	Khasim Outpost[illegible]
Stinging Winds 2	The Ruins Abandoned Cellar	Khasim Outpost[illegible]
[illegible]	[illegible] Cellar [illegible] Cellar [illegible]	Road to Alcarnus[illegible]
Dahlgur Oasis	Mysterious Cave [illegible] Cellar [illegible] Cave [illegible] Cave Ancient [illegible] [illegible] Darkab [illegible] [illegible] Cellar [illegible] Cellar [illegible] Cellar	Dahlgur Oasis
Desolate Sands	[illegible] The [illegible] Treasure [illegible] [illegible] of the Burrowing [illegible]	Desolate Sands

第三幕地图	副本	传送点
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	The [illegible] Barracks [illegible] [illegible] [illegible]	[illegible]
Fields of Slaughter	[illegible]	[illegible] Bridge of Korsikk
[illegible] Crossing	[illegible]	[illegible] Crossing

第四幕地图	副本	传送点
[illegible] of Hope 2nd Tier	[illegible] [illegible] [illegible] of Virtue [illegible]	[illegible] of Hope 2nd Tier

后期要素

[illegible]天[illegible]

[illegible]Whimsyshire需要收集材料,制造牧牛杖来开启,材料属于传奇物品,掉落时会有橙色光柱提示,它们分别是:

Black Mushroom:进行第一幕的 A Shattered Crown 任务,从 Cathedral Garden 传送点进入 Leoric's Passage,然后进入 Cathedral 第一层,在随机生成的……之中寻找……的蘑菇。

Wirt's Bell:只能在第二幕……的小女孩……购买,价格为 25000 金币。

Gibbering Gemstone:在第三幕的战场 Fields of Slaughter,其中一处副本 Caverns of Frost(注意不是 Icefall Caves)的第二层,找到名为 Chiltara 的特殊怪物,击杀后随机掉落。

Plan:Staff of Herding:这是牧牛杖图[illegible]方,击杀第四幕 Prime Evil 任务的第三个场景 The Great Span 里的 Izual,随机掉落。

让铁匠学习配方就可以直接制作牧牛杖了,但最初的牧牛杖只能在普通难度使用,更高难度的配方加上低级牧牛杖可以制作下一级的牧牛杖。进入第四幕的 The Prime Evil 任务,在据点找到 Gorell the Quartermaster 购买配方,制作地狱级牧牛杖共花费 25 万金币。最后带着牧牛杖,来到第一幕的 Old Tristram Road,原来奶牛的尸骨处,就能看开启入口。

[illegible]

炼狱装置是制造地狱火戒指（Hellfire Ring）的关键道具，戒指提供35%经验加成，4个随机属性，最重要的是可以从四种主属性中选择其一，且无装备等级限制。打造出来可以放储存箱共享给小号使用。以下是任务步骤：

1.升级铁匠到10级，击杀每幕的钥匙守护者（Keywarden），获得3种钥匙，每种至少各3把，以及1个配方。

钥匙掉率受MF和怪物强度影响，怪物强度Master V之下100%掉落，可以一次通关，选择尽量高的怪物强度，然后组队进入每一幕的最后一个任务，利用传送点到处刷精英怪，迅速清理3层亚去盘绕之塔，最后到达Keywarder所在场景将其击杀。其位置分别为：第一幕的Odeg the Keywarder位于Fields of Misery，掉落Key of Destruction；第二幕的Sokahr the Keywarder位于Dahlgur Oasis，掉落Key of Hate；第三幕的Xah'rith the Keywarden位于Stonefort，掉落Key of Terror；第四幕的Nekarat the Keywarden位于Silver Spire Level 1，掉落随机一把钥匙，以及配方Infernal Machine Plan。

2.让铁匠学习配方，用钥匙制作3个炼狱装置，然后进入第一幕最后的任务Return to New Tristram，叠满3层守夫盘绕之勇后到城镇内，正在情报像边的房子可以建了两人，在房内使用炼狱装置开启Realm的入口，入口共3种，可以依次进入，最好预备3个炼狱装置以防止BOSS会更弱。因为炼狱装置是消耗品，进入Realm后需要重新刷钥匙来制作。

3.击杀每个Realm里面的两只BOSS，BOSS的组合有恐惧之王迪亚波罗与巴尔，甘姆配拉卡诺斯，攻城兽配佐顿库勒。建议可以先集中攻击骷髅王，甘姆，佐顿库勒。击杀一组BOSS会分别掉落恶魔器官。

4.在第一幕据点的Squirt the Peddler处，花10万金币购买戒指配方，然后让铁匠学习配方，制作地狱火戒指需要Writhing Spine，Devil's Fang和Vengeful Eye这三个恶魔器官各一，加上25000金币。

成就挑战

成就列表

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] of Passage	[illegible]	[illegible]
[illegible] Slayer	[illegible]	[illegible]
Hero of Sanctuary	[illegible]	25
[illegible] Slayer: Hardcore	[illegible]	[illegible]
The Mad King's End	普通难度下击杀骷髅王	25
The Mad King's End: Inferno	炼狱难度下击杀骷髅王	[illegible]
Butchered!	普通难度下击杀屠夫	25
Butchered: Inferno	炼狱难度下击杀屠夫	[illegible]
The Coven Overthrown	普通难度下击杀马格达	10
The Coven Overthrown: Inferno	炼狱难度下击杀[illegible]	[illegible]
The Lord of Lies	普通难度下[illegible]	25
The Lord of Lies: Inferno	炼狱难度下击杀[illegible]	[illegible]
The Lord of Sin	普通难度下[illegible]	25
The Lord of Sin: Inferno	炼狱难度下击杀[illegible]	[illegible]
The Prime Evil	普通难度下击杀迪亚波罗	50
The Prime Evil: Nightmare	噩梦难度下击杀迪亚波罗	[illegible]
The Prime Evil: Hell	地狱难度下击杀迪亚波罗	10
The Prime Evil: Inferno	炼狱难度下击杀迪亚波罗	[illegible]
The Last of the Horadrim	[illegible]	25
[illegible] Black Soulstone	[illegible]	[illegible]
The Wages of Sin	[illegible]	25
Victory and Sacrifice	[illegible]	[illegible]
Fresh Meat	[illegible]	25
Out of the Shadows	[illegible]	[illegible]
Ascendance	[illegible]	25
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] There	[illegible]	10
Legends of the Brawl	[illegible]	[illegible]
Armed to the Teeth	[illegible]	25
Prepared for Battle	[illegible]	[illegible]
The Kindness of Strangers	[illegible]	10
Friends with Benefits	[illegible]	[illegible]
The Art of Conversation	完成所有主线角色、追随者和工匠的对话[illegible]	25
[illegible] Not So Bad	[illegible]	[illegible]
Shut Up and Take My Money	向拍卖[illegible]	10
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Made to Order	[illegible]	10
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Just a Hobby	[illegible]升级到等级10	10
Deep Pockets	[illegible]	25
All That Glitters	累积5000000金币	25
Space, I Love Space	[illegible]	25
The Elitist	击杀500个精英[illegible]	25
[illegible] Need	[illegible]	25
[illegible] Before	[illegible]	[illegible]

挑战提示

游戏中的挑战（Challenges）是普通模式与专家模式[illegible]其中一个模式中升满），其中有一小部分跟奖杯和成就重合，而这部分绝大多数[illegible]完成。另外，玩家至少需要在普通模式通关炼狱难度，专家模式则达30级。

[illegible]

"Shut Up and Take My Money!"要求玩家在拍卖行购买任意物品，可以用低等级角色来便宜的买入一些武器、防具、装饰、专属副手、染料，如下表所示：

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	Dye
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Leg Armor	Chest Armor	Wand

BOSS挑战

屠夫

[illegible]：在地狱或炼狱难度击杀屠夫，不踩中地面的火焰或不被钩矛击中。地面的火焰随时间增多，屠夫会使出钩矛，因此可以选择地狱难度，放风筝，拖延击杀。

[illegible]：在某难度2分钟内击杀屠夫。建议组队完成，增加输出。

[illegible]：在普通难度，当屠夫冲撞后就将其击杀。建议解散追随者，将屠夫打到半血，等待屠夫冲撞前发光，然后他会撞到地图边缘，头顶冒星眩晕一段时间，趁机击杀。

[illegible]

[illegible] Eye：在不死亡且不被[illegible]攻击和[illegible]命中的情况下击杀[illegible]。可用高等级角色到普通难度选简单强度完成。

[illegible]：在不被[illegible]击中的情况下击杀[illegible]。地面绿色圆圈显示[illegible]攻击的位置，也可在低难度下完成。

[illegible]：在噩梦或更高难度下，与侍卫开战后30秒内击杀10只Veiled Sentinel。击杀越快，刷新会越多。

[illegible]：在炼狱难度下不被吐息击中，击杀侍卫。建议选择免伤的防御技能，比如巫医的Spirit Walk来躲避。

阿兹莫丹

[illegible]：在地狱或炼狱难度下，在Demon Trooper出现前摧毁周围的地狱之门。

[illegible]：在地狱或炼狱难度，不踩中地面的血池击杀阿兹莫丹。血池会在一段时间后消失。

[illegible]：在地狱或炼狱难度，不被火球击中，击杀阿兹莫丹。火球会缓慢追踪，选择远程职业更容易完成。

[illegible]：在地狱或炼狱难度，不杀死小兵的情况下击杀阿兹莫丹。摧毁地狱之门可同时完成两个挑战。

迪亚布罗

[illegible]：在地狱或炼狱难度，不死亡且不被拿捕回合，击杀迪亚布罗。在迪亚布罗伸手抓你时，保持移动，或使用防御技能躲避。

[illegible]：在噩梦或更高难度，不拾取生命之球且不使用治愈之井，击杀迪亚布罗。建议卸下所有增加拾取范围的装备，在组队时队友拾取生命之球也会影响，但药水和回复技能无关。

[illegible]：在地狱或炼狱难度，在迪亚布罗第二阶段时，击杀5个你自己的分身。需要重复击杀，每次BOSS最只会出现3至4个分身。

[illegible]

[illegible]

主要角色

Deckard Cain（[illegible]）	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Act [illegible]	A Shattered Crown
Prophecy of the End [illegible]	Act [illegible]	A Shattered Crown
The Ancient [illegible]	Act [illegible]	A Shattered Crown
Mad King [illegible]	Act [illegible]	A Shattered Crown～Sword of the Stranger
[illegible]	Act [illegible]	Sword of the Stranger
The Horadrim	Act [illegible]	The Broken Blade
[illegible] of the [illegible]	Act [illegible]	The Broken Blade
The Worldstone	Act [illegible]	The Broken Blade后[illegible] Stranger [illegible]
Destruction of the Worldstone	Act [illegible]	The Broken Blade后[illegible] Stranger [illegible]
[illegible]	Act [illegible]	The Broken Blade [illegible] Stranger [illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Act [illegible]	The Legacy of Cain [illegible] Adria's hut后～A Shattered Crown
Adria's Death	Act [illegible]	The Legacy of Cain [illegible] Adria's hut后～Trailing the Coven
[illegible] with Cain	Act [illegible]	A Shattered Crown～Trailing the Coven
Adria	Act [illegible]	A Shattered Crown
[illegible] Childhood	Act [illegible]	The Broken Blade
About the Temple	Act [illegible]	The Broken Blade
[illegible] Power	Act [illegible]	Trailing the Coven
About Zoltun Kulle	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
About Adria	Act Ⅱ	The Black Soulstone
Remember Deckard	Act Ⅱ	The Black Soulstone
The Archives	Act Ⅱ	The Black Soulstone，Zoltun Kulle[illegible]
[illegible]	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
[illegible]	Act Ⅲ	Turning the Tide
Dreams	Act Ⅲ	Turning the Tide

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Adria and Cain	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Mad Wizard	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
[illegible]	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Price of Victory	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
[illegible]	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
[illegible]	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
[illegible]	Act Ⅱ	Blood and Sand
[illegible] and the Soulstone	Act Ⅱ	Blood and Sand
[illegible]	Act Ⅱ	The Black Soulstone [illegible] The Scouring of Caldeum [illegible]
Adria's Quest	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
[illegible]	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
Adria's Capture	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
[illegible]	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
[illegible]	Act Ⅲ	Turning the Tide
[illegible]	Act Ⅲ	[illegible]

Tyrael（[illegible]）	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Act [illegible]	[illegible]
The [illegible]	Act [illegible]	The Broken Blade
[illegible]	Act [illegible]	The Doom of Wortham
The [illegible] of Hell	Act [illegible]	The Return to New Tristram
[illegible]	Act Ⅱ	A Royal Audience
[illegible] Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
[illegible] in Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
[illegible]	Act Ⅱ	A Royal Audience
Destruction of Mount Arreat	Act Ⅱ	Unexpected Allies
The Last Twenty Years	Act Ⅱ	Unexpected Allies
[illegible]	Act Ⅱ	Unexpected Allies
[illegible]	Act Ⅱ	Blood and Sand
[illegible]	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
[illegible]	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
[illegible]	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
The [illegible] Stone	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
[illegible]	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
The [illegible]	Act Ⅲ	Turning the Tide
[illegible] Command	Act Ⅲ	The Breached Keep [illegible]
The [illegible] of the Diamond [illegible]	Act Ⅲ	The Breached Keep
[illegible]	Act Ⅲ	Machines of War
The [illegible] of the Worlds	Act Ⅳ	Machines of War
[illegible]	Act Ⅳ	[illegible]
Adria's Treachery	Act Ⅳ	[illegible]
[illegible]	Act Ⅳ	[illegible]
The High Heavens	Act Ⅳ	[illegible]
[illegible]	Act Ⅳ	[illegible]
[illegible]	Act Ⅳ	[illegible]
[illegible] Fate	Act Ⅳ	[illegible]
The [illegible]	Act Ⅳ	[illegible]

追随者

Templar（[illegible]）	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Act Ⅰ～Ⅳ	The Fallen Star
[illegible]	Act Ⅰ～Ⅳ	The Broken Blade
[illegible]	Act Ⅰ～Ⅳ	Trailing the Coven
[illegible]	Act Ⅰ～Ⅳ	The Imprisoned Angel
[illegible] the [illegible]	Act Ⅱ～Ⅳ	The Road to Alcarnus
A Dangerous Journey	Act Ⅱ～Ⅳ	The Road to Alcarnus
[illegible]	Act Ⅱ～Ⅳ	A Royal Audience
The Past Revealed	Act Ⅱ～Ⅳ	The Black Soulstone
The [illegible] Page	Act Ⅲ～Ⅳ	The Siege of Bastion's Keep
The Templar's Research	Act Ⅲ～Ⅳ	Turning the Tide
[illegible]	Act Ⅲ	Heart of Sin
[illegible] of the Tome	Act Ⅲ～Ⅳ	Heart of Sin
The Templar's Lesson	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Adria's Betrayal	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
[illegible]	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Act Ⅰ～Ⅳ	The Fallen Star
The Independent Rogue	Act Ⅰ～Ⅳ	The Doom of Wortham
[illegible]	Act Ⅰ～Ⅳ	Trailing the Coven

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Sticky Fingers	Act Ⅰ-Ⅳ	The Imprisoned Angel
Difficult Decisions	Act Ⅰ-Ⅳ	Return to New Tristram
Blood Ties	Act Ⅱ-Ⅳ	Blood Ties
Brothers Divided	Act Ⅱ-Ⅳ	City of Blood
The Guard's Fate	Act Ⅱ-Ⅳ	Unexpected Allies
First Love	Act Ⅱ-Ⅳ	Blood and Sand
The Thief's Secret	Act Ⅲ-Ⅳ	The Siege of Bastion's Keep
The Scoundrel's Wealth	Act Ⅲ-Ⅳ	Tremors in the Stone
Brotherly Love	Act Ⅲ-Ⅳ	Heart of Sin
A Dark Outlook	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Lost Family	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Final Gift	Act Ⅳ	Prime Evil

Enchantress（魔女）	[illegible]	[illegible]
Lost Ages	Act Ⅱ-Ⅳ	The Fallen Star
Eirena's Journey	Act Ⅱ-Ⅳ	Shadows of the Desert
The Unfamiliar Island	Act Ⅱ-Ⅳ	City of Blood
Missing Pieces	Act Ⅱ-Ⅳ	Unexpected Allies
The Prophecy Broken	Act Ⅱ-Ⅳ	Blood and Sand
Ancient Secrets	Act Ⅱ-Ⅳ	The Black Soulstone
The First Memories	Act Ⅱ-Ⅳ	[illegible]
The Vizjerei Lord	Act Ⅲ-Ⅳ	The Siege of Bastion's Keep
A Sacred Trust	Act Ⅲ-Ⅳ	Machines of War
Eirena's Fate	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Lost Friend	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
The Dying Angel	Act Ⅳ	The Dying Angel
A Hidden Legacy	Act Ⅳ	A Hidden Legacy
A Lost Family	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Final Gift	Act Ⅳ	Prime Evil

工匠

Blacksmith（铁匠）	[illegible]	[illegible]
[illegible]	Act Ⅰ	[illegible]
New Tristram	Act Ⅰ	The Fallen Star
Cain's Disappearance	Act Ⅰ	The Legacy of Cain
Haedrig's Investigation	Act Ⅰ	The Shattered Crown
Mira Eamon	Act Ⅰ	Reign of the Black King
Haedrig's Father	Act Ⅰ	[illegible]
Fate of Haedrig's Father	Act Ⅰ	Return to New Tristram
Marching to Caldeum	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
Changes in the City	Act Ⅱ	The Road to Alcarnus
Missing Mira	Act Ⅱ	A Royal Audience
About Mira	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Vision	Act Ⅱ	Blood and Sand
Going to Tristram	Act Ⅱ	The Black Soulstone
Waking in Alan Bellul	Act Ⅱ	[illegible]
Bastion's Keep	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
The Falcon	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Raising the Catapults	Act Ⅲ	Turning the Tide
The Final Goal	Act Ⅲ	Tremors in the Stone
Tide of Battle	Act Ⅲ	Machines of War
Remain	Act Ⅲ	Siegebreaker
Haedrig's Sorrow	Act Ⅲ-Ⅳ	Haedrig's Sorrow
An Apology	Act Ⅳ	Beneath the Spire

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Tell Me About Yourself	Act Ⅰ	A Shattered Crown
The Restless Dead	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Deckard Cain	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Jewels	Act Ⅰ	A Shattered Crown
King Leoric	Act Ⅰ	Reign of the Black King / Sword of the Stranger
The Fallen Star	Act Ⅰ	Sword of the Stranger / The Broken Blade
The World	Act Ⅰ	The Broken Blade
Dark Visions	Act Ⅰ	The Doom in Wortham
Leaving	Act Ⅰ	Trailing the Coven
The Stranger	Act Ⅰ	The Imprisoned Angel
The Journey Ahead	Act Ⅰ	Return to New Tristram
A Special Jewel	Act Ⅱ	Shadows in the Desert

[illegible]	[illegible]	[illegible]
The Legend of Zoltun Kulle	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
A Mysterious Rumor	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
The Desert Heat	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
Zoltun Kulle	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Legends and Myths	Act Ⅱ	Blood and Sand
The Jewel's Price	Act Ⅱ	The Black Soulstone
The Black Soulstone	Act Ⅱ	The Scouring of Caldeum
The Frozen North	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
More Memories	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Hard Questions	Act Ⅲ	Tremors in the Stone
The Barbarians	Act Ⅲ	Machines of War
The Nature of the Jewel	Act Ⅲ	Siegebreaker
The End	Act Ⅲ	Heart of Sin
The Hunt Continues	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Hopes	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Long Day	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Heaven's Soul	Act Ⅳ	The Light of Hope
Land of Lost	Act Ⅳ	Beneath the Spire
Pure and Corrupted	Act Ⅳ	Beneath the Spire
The Lord of Terror	Act Ⅳ	Prime Evil
Legacy	Act Ⅳ	Prime Evil [illegible]

支线任务

支线任务既有随机出现的事件，也有主线流程中固定出现的事件，完成后会获得对应等级的经验值和金币，同时达成相应成就。

ACT 1

JAR OF SOULS

A Shattered Crown任务中，来到Cemetary of the Forsaken，进入三个Defiled Crypt其中之一，解活室旷的方形场景中间的罐子，抵抗周围的敌人。

THE MATRIARCH'S BONES

A Shattered Crown任务中来到Cemetary of the Forsaken进入Defiled Crypt，找到Lady Dunly的灵魂并对话，激活周围[illegible]，然后击杀其灵魂，补满四处闪光的地方完成任务。

CARRION FARM

Sword of the Stranger任务中，来到Field of Misery，进入传送点附近的Forsaken Grounds，与Beleaguered Farmer对话接取任务，消灭三群围攻Cursed Nests，然后和NPC对话。

LAST STAND OF THE ANCIENTS

The Broken Blade任务中，来到The Festering Woods，进入中部[illegible]处小丘，激活发光的石头，击退几波敌人。

ETERNAL WAR

The Broken Blade任务中，来到The Festering Woods，激活传送点附近的一个柱子底座，消灭冒出的敌人。

Revenge of Gharbad

Trailing the Coven 任务中，来到 Southern Highlands，进入东北的 Ancient Pyre 区域，随机出现任务，跟羊头人灵魂对话，破坏两个图腾，再跟羊头人灵魂对话，最后将其击杀。

ACT 2

A Miner's Gold

Shadows in the Desert 任务中，在 Howling Plateau 的升降梯找到 Crazed Miner，在他升起升降机的时候消灭袭击的矿工僵尸。

Lair of the Lacuni

Shadows in the Desert 任务中，来到 Howling Plateau，进入 Abandoned Mine，消灭里面的敌人。

Guardian Spirits

The Road to Alcarnus 任务中，来到 Stinging Winds，找到副本地上的 NPC，对话后激活两边的两个石头并消灭两波敌人。

The Rygnar Idol

The Road to Alcarnus 任务中，来到 Stinging Winds，进入 Chamber of the Lost Idol 副本（Khasim Outpost 附近），与 NPC 对话拿到 Idol 并消灭三个守卫。

The Restless Sands

The Road to Alcarnus 任务中，来到 Stinging Winds，在东边找到 Mehtan the Necromancer，激活周围的两个骨堆并消灭敌人，最后与其对话，击杀召唤出来的怪物。

The Crumbling Vault

The Road to Alcarnus 任务中，来到 Stinging Winds，找到 Crumbling Vault（Khasim Outpost 附近），进入后在 2 分钟倒计时时间内找到终点，就可以进入有 5 个宝箱的宝库。除了会掉到入口外，在倒计时完毕前可以多次进入。

Prisoners of Kamyr

Betrayer of the Horadrim 或 Blood and Sand 任务中，来到 Dahlgur Oasis，找到被绑在树上的人，释放后消灭周围的怪物。

Shrine of Rakanishu

Betrayer of the Horadrim 任务中，来到 Dahlgur Oasis，找到一处高台，破坏上面的五个雕像柱。

Lost Treasure of Khan Dakab

Betrayer of the Horadrim 任务中，来到 Dahlgur Oasis，找到一处低地，启动左右两个机关，开启 Tomb Khan Dakab 的大门，进入副本，找到宝箱后，回到入口附近紧闭的大门前就可以启动大门，进去消灭敌人。

ACT 3

Waiting for Reinforcements

Turning the Tide 任务中，来到 Stonefort，在桥头与 NPC 对话，消灭出现的怪物，直到吊桥升起要多的怪物并击杀之。

Forged in Battle

The Breached Keep 任务中，来到 The Keep Depths Level 1，找到一个铁匠商人，在他打铁的期间消灭周围的怪物。

Blood Ties

Machines of War 任务中，来到 The Battlefields，找到 The Barracks 副本，在第一层 1 口与 NPC 对话，在副本内找到他的同伴。

Triage

Machines of War 任务中，来到 The Battlefields，找到一个到处是伤兵的地堡，消灭敌人后与 Nurse Melena 对话。

Tide of Battle

Machines of War 任务中，来到 The Battlefields，在一处营地找到 Sevelyn 等人，击退两波敌人后与其对话。

Blaze of Glory

Siegebreaker 任务中，来到 Rakkis Crossing，与路上的 Captain Haile 对话后消灭涌来的敌人。

Crazy Climber

Siegebreaker 任务中，来到 Rakkis Crossing，在路右边找到一个爬上的士兵，上楼梯消灭敌人。



见闻位置

游戏中的Lore（见闻）是故事背景的补充说明，它们散落各地，遍布各章，要费一番功夫才能收集完全。以下按照类别，列出每章中直接掉落的Lore之出处，以供参考。

Quest Lore

Act I	位置
Report from Wortham	Northern Highlands的一具尸体
Command from Cultist Grand Inquisitor	Halls of Agony的 [illegible]
Reply from Cultist Grand Inquisitor	Halls of Agony的 [illegible]
A Page From Lazarus's Grimoire	[illegible] 的 [illegible]
Orders from Maghda	进入Leoric's Manor后 [illegible]
Villager's Journal	Old Ruins [illegible] 的Old Keepsake Box [illegible]
A Summoner's Journal	在Southern Highlands [illegible] Summoner [illegible]
The Worldstone	The Broken Blade后 [illegible] Stranger [illegible]
Destruction of the Worldstone	The Broken Blade后 [illegible] Stranger [illegible]
Leah and Cain's [illegible]	The Broken Blade后 [illegible] Stranger [illegible]

Act II	位置
Maghda's Orders	Khasim [illegible] 的一 [illegible]
Proclamation from the Imperial Guard	任务Royal Audience [illegible] Caldeum Bazaar
Missive to Maghda Part 1	Hidden Conclave [illegible] 具 [illegible]
Missive to Maghda Part 2	Alcarnus [illegible]
Zoltun Kulle's Orders Part 1	Sewers of Caldeum的 [illegible]
Zoltun Kulle's Orders Part 2	Dahlgur Oasis的一具尸体
Zoltun Kulle's Orders Part 3	Desolate Sands的一具尸体
The Fearful Herb	Stinging Winds的 [illegible]
[illegible] Journal Part 1-6	Zoltun Kulle [illegible] 的Forgotten Tribe、Aquaduct、The Unknown Depths、Storm Halls [illegible]

Act III	位置
Unfinished Reports	[illegible] 一个 [illegible] NPC [illegible]
Orders from Azmodan Part 1	Skycrown Battlements的一个Messenger of Azmodan
Orders from Azmodan Part 2	Stonefort的一个Messenger of Azmodan [illegible]
Orders from Azmodan Part 3	Keep Depths Level 1的一个Messenger of Azmodan
Orders from Azmodan Part 4	Battlefields的一个Messenger of Azmodan
Orders from Azmodan Part 5	Fields of Slaughter的一个Messenger of Azmodan
Orders from Azmodan Part 6	Arreat Crater的一个Messenger of Azmodan

Act IV	位置
The Destiny of the Nephalem Part 1-3	The Silver Spire的Great Span和Angels Repository中

People Lore

Act I	位置
Adria's Journal	击杀Hidden Cellar里的 [illegible]
Archdeacon's Scroll Part 1-5	所有Cathedral内的 [illegible]
Leah Tristram Journal Part 1	第一次与 [illegible] 后，在Slaughtered Calf Inn [illegible] Leah's room
Leah Tristram Journal Part 2	完成Old Ruins任务后，在回Old Ruins之前，在Leah's room里
Leah Tristram Journal Part 3	A Shattered Crown任务开始后，在Leah's room里
Leah Tristram Journal Part 4	Sword of the Stranger任务开始后，在Leah's room里
Leah Tristram Journal Part 5	Broken Blade任务开始后，在Leah's room里
Leah Tristram Journal Part 6	Doom in Wortham任务中，前往Wortham之前，在Leah's room里
Leah Tristram Journal Part 7	Trailing the Coven任务开始后，在Leah's room里
Leoric's Journal Part 1-5	分布在The Royal Crypts、Leoric's Manor、Halls of Agony

Act I	位置
Farmer's Journal	Fields of Misery的Shattered Cottage附近的一具尸体
Scabbard of Tasc the Defender	Southern Highlands的Watch Tower，完成随机事件Scavenged Scabbard
Deckard Cain's Journal Part 1	[illegible] 后，在Tristram的Deckard Cain's House [illegible]
Deckard Cain's Journal Part 2	Reign of the Black King任务开始后，在Deckard Cain's House里
Adenah's Jottings	Fields of Misery的House of Curios
Hermit's Ravings	Caverns of Araneae [illegible]
A Prophet's Journal	于 [illegible] Stranger in Need任务中 [illegible] Halls of Agony Level 2的 [illegible] Tormented Behemoth
Queen Asylla's Journal	Cursed Hold的一个 [illegible]
Researcher's Journal	Fields of Misery [illegible]
Kingsport Bill	完成 [illegible] Brandon's Origins [illegible]
The Skeleton King	[illegible]
Wandering Tinker's Diary	Fields of Misery [illegible] Shattered Cottage附近 [illegible]
Tales of Ursik the Seer Part 1-3	Southern Highlands的Cave of the Moon Clan [illegible]
Wortham Contemplations Part 1-2	Wortham的一个 [illegible] 一本
Alaric's Letter to Haedrig	[illegible]
[illegible] Old Journal Part 1-2	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box里
[illegible] Diary Part 1-2	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box里
[illegible] Journal	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box里
[illegible] Diary	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box里
[illegible] Journal	Old Tristram Road或Old Ruins的一个Old Keepsake Box里

Act II	位置
[illegible] Journal	Howling Plateau的 [illegible] Fourth Pillar [illegible]
Zoltun Kulle	Belial [illegible] the Horadrim [illegible]
The Mirage [illegible]	Dahlgur Oasis [illegible] Tomb of Sardar
The Promises of [illegible]	[illegible] Dahlgur Oasis [illegible]
[illegible] Journal	完成 [illegible] Journey
Iron Wolf Captain's Journal	Alcarnus [illegible] Iron Wolf Captain [illegible]
The Legend of [illegible]	完成 [illegible] A Case of Mistaken Identity
[illegible] Poem	Blood and Sand [illegible] Hidden Camp [illegible]
The Last Will of Khan Dakab	Dahlgur Oasis [illegible] Khan Dakab [illegible]
[illegible] Diary	Black Canyon Mines的Deserted Cellar [illegible]
[illegible] Journal Part 1	Vault of the Assassin
[illegible] Journal Part 2	Cave of the Betrayer Level 1
[illegible] Journal Part 3	Cave of the Betrayer Level 2
[illegible] Journal Part 4	[illegible]
[illegible] Caldeum Journal Part 1	Hidden Camp [illegible] Shadows in the Desert任务后
[illegible] Caldeum Journal Part 2	Hidden Camp [illegible] Road to Alcarnus任务后
[illegible] Caldeum Journal Part 3	Hidden Camp [illegible] Unexpected Allies任务后
[illegible] Caldeum Journal Part 4	Hidden Camp [illegible] Blood and Sand任务后
[illegible] Caldeum Journal Part 5	Hidden Camp [illegible] Lord of Lies任务后
The Seven Lords of Hell	Howling Plateau的Secret Altar [illegible]、Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的书包
Andariel the Maiden of Anguish	Howling Plateau的Secret Altar [illegible]、Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的书包
Azmodan the Lord of Sin	Howling Plateau的Secret Altar [illegible]、Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的书包
Baal the Lord of Destruction	Howling Plateau的Secret Altar [illegible]、Stinging Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin随机的书包

[illegible]	[illegible]
[illegible], the Lord of [illegible]	Howling Plateau的Secret Alter[illegible] Singing Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin[illegible]
Diablo, the Lord of Terror	Howling Plateau的Secret Alter[illegible] Singing Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin[illegible]
Duriel, the Lord of Pain	Howling Plateau的Secret Alter[illegible] Singing Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin[illegible]
Mephisto, Lord of Hatred	Howling Plateau的Secret Alter[illegible] Singing Winds、Dahlgur Oasis和Vault of the Assassin[illegible]
A Love Letter	Dahlgur Oasis的一个Keepsake Box盒子
[illegible] Log	[illegible]Singing Winds[illegible]Restless Sands[illegible]
The Imperial Guard's Orders	Dahlgur Oasis的[illegible]Rotting Cellar[illegible]一具尸体
[illegible] Journal	Desolate Sands的[illegible]
[illegible]'s Notes	Singing Winds的[illegible]Chamber of the Lost Idol[illegible]
The Ancient Portal Device ([illegible]'s Journal)	Desolate Sands的[illegible]一具尸体
[illegible] Journal	The Scouring of Caldeum[illegible]一具[illegible]尸体
A Servant's Journal	A Royal Audience[illegible] Seeking Sands [illegible]的一具尸体
Act 3	**[illegible]**
Bloodstained Letter	Keep Depths Level [illegible]一具尸体
[illegible]'s Log	[illegible]中的一具尸体
[illegible] of Harvest Holds [illegible]	[illegible]
Leah's Keep Journal Part [illegible]	Siege of Bastion's Keep[illegible]
Leah's Keep Journal Part 2	Turning the Tide[illegible]
Leah's Keep Journal Part 3	Breached Keep[illegible]
Leah's Keep Journal Part 4	Machines of War[illegible]
[illegible] Journal Part [illegible]	Stonefort Battlement[illegible]
Act 4	**[illegible]**
[illegible] Wishes	Bastion's Keep Stronghold[illegible]一具尸体
The Angiris Council	Angiris Archives[illegible]Gardens of Hope 1st Tier、Gardens of Hope 2nd Tier、Hell Rift
Archangel Auriel, the Aspect of Hope	Angiris Archives[illegible]Gardens of Hope 1st Tier、Gardens of Hope 2nd Tier、Hell Rift
Archangel Imperius, the Aspect of Valor	Angiris Archives[illegible]Gardens of Hope 1st Tier、Gardens of Hope 2nd Tier、Hell Rift
Archangel Itherael, the Aspect of Fate	Angiris Archives[illegible]Gardens of Hope 1st Tier、Gardens of Hope 2nd Tier、Hell Rift
Archangel Malthael, the Aspect of Wisdom	Angiris Archives[illegible]Gardens of Hope 1st Tier、Gardens of Hope 2nd Tier、Hell Rift
Archangel Tyrael, the Aspect of Justice	Angiris Archives[illegible]Gardens of Hope 1st Tier、Gardens of Hope 2nd Tier、Hell Rift
[illegible]'s Descent	[illegible]

World Lore

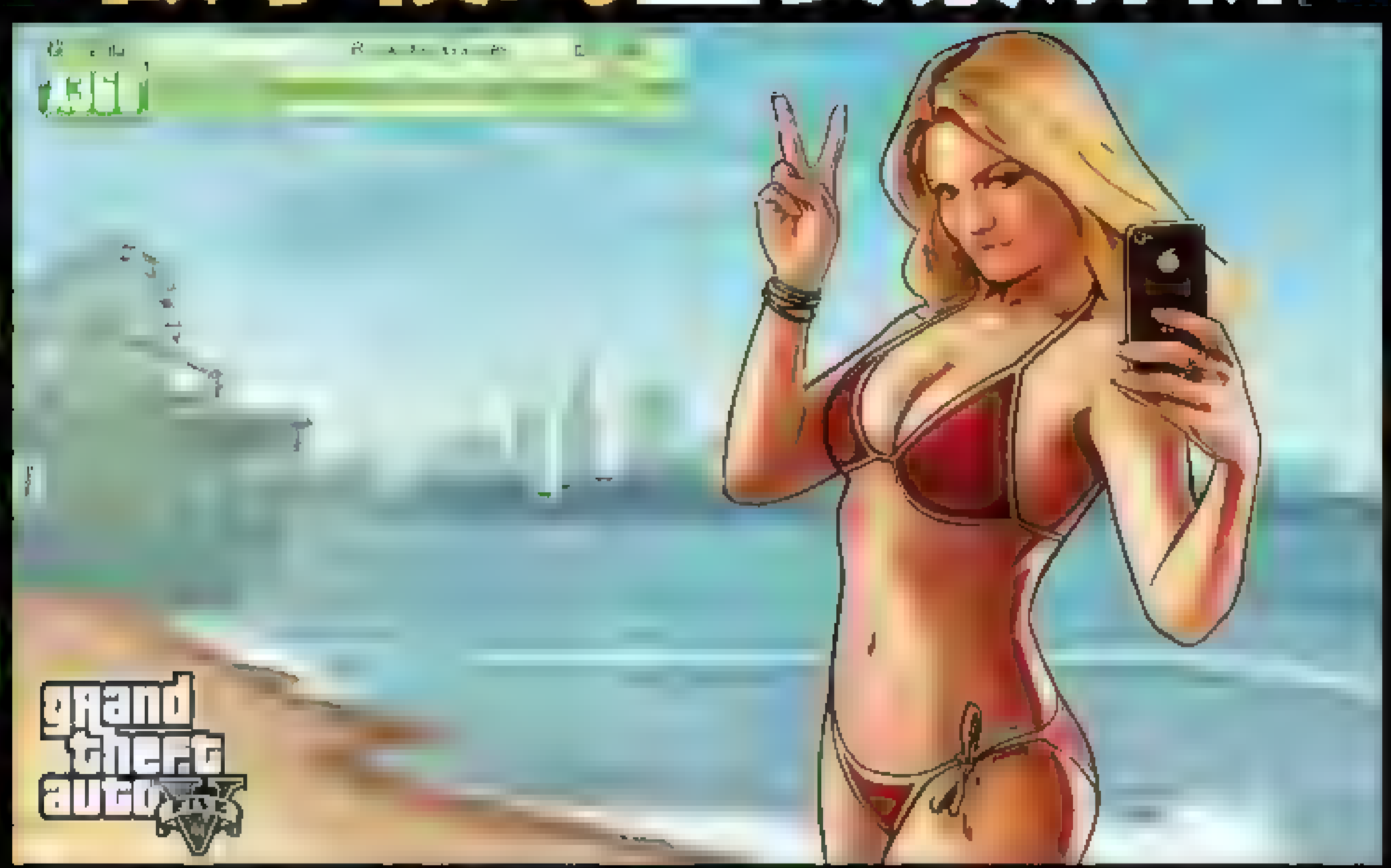
Act 1	[illegible]
The Hanging Tree	Weeping Hollow的[illegible]
Gravedigger's Log	Cemetery of the Forsaken的Gravedigger's Bones[illegible]
[illegible] Fields	[illegible]一具"[illegible] Traveler"尸体
Khazra Heads Wanted	Northern或Southern Highlands的一具尸体
Researching the Khazra	Northern或Southern Highlands的一具尸体
The Khazra Massacre	Northern或Southern Highlands的一具尸体
The Highlands	Southern Highlands的一个"Lost Chest"宝箱
[illegible] Letter	Caverns of Araneae[illegible]
[illegible] Letter's Response	Caverns of Araneae[illegible]
New Tristram	[illegible]Slaughtered Calf Inn[illegible]
Traveler's Journal	Old Tristram Road的一具尸体
[illegible]'s Journal	Old Tristram Road的一具尸体
Tomb Robber's Journal	Crypt of the Ancients的一具尸体

Act 1	[illegible]
The Last Stand of the Ancients	完成Festering Woods的Last Stand of the Ancients事件
The Drowned Temple	[illegible]Drowned Temple，左边的一具[illegible]尸体
Warrior's Rest	Festering Woods的Warrior's Rest副本中的[illegible]
[illegible] Tristram Journal	Old Tristram Road的[illegible]
Act 2	**[illegible]**
The Desert Aqueducts, Part 1	Dahlgur Oasis和Desolate Sands[illegible]西侧水道
The Desert Aqueducts, Part 2	Dahlgur Oasis和Desolate Sands[illegible]东侧水道
An Abridged History of Caldeum Part 1-6	[illegible]Seeking Sands[illegible]中的Al-Haz[illegible] Heavy Tomes[illegible]
The Dahlgur Oasis	Dahlgur Oasis的一个Keepsake Box盒子
Of the Desolate Sands, Part 1-3	Desolate Sands的[illegible]
The Chamber [illegible]	Dahlgur Oasis的[illegible]Tomb of Khan Dakab外面
Act 3	**[illegible]**
[illegible] of the Barbarians, Part 1-[illegible]	Keep Depths Level 1-2 [illegible]
The History of Bastion's Keep	Fortified Bunker
Act 4	**[illegible]**
The [illegible] of Sanctuary, Part [illegible]-4	Silver Spire[illegible]Angiris Hajstudiary




文 [illegible] 美编 NINA
PORTOLA DRIVE
grand
theft
auto
V
FIVE

故事模式全要素解析



有人问我，如果我只能带一款游戏去荒岛上，我会带哪款。在2013年，我的答案会是——《万智牌2014 旅法师对决》。对，我知道这作为《侠盗猎车V》的前言开场实在奇怪，但我必须坦白，如果我将要在一个荒岛的[illegible]余生，我需要的是一个可以给我无穷思考挑战和娱乐的游戏，而《侠盗猎车V》虽然精彩、丰富、庞杂而且充满了大量有趣的秘密和细节，但也终有被穷尽的一天。那我想要的是什么？我想要的是一个互动的世界，我想要的是一群活生生的伙伴和对手，我想要的是那种与世隔绝却依然能感受到[illegible]世界的快感。《侠盗猎车V》给不了我这样的体验，但如果我想要这样的体验，都会通过这款游戏来达成。没错，我说的就是它的在线模式——这将也将是日后其他《GTA》作品共享的在线模式，《侠盗猎车 Online》。所以，对于开篇的问题，我个人最准确的答案是，如果这个荒岛能够连上互联网，请给我一张《侠盗猎车V》，我相信它会满足我的娱乐需求，而且是一辈子的需求。带着这种崇敬之心，我们在此将为各位读者呈现，最为详细的《侠盗猎车V》攻略。

地图说明

商店
- 服装店
- 纹身店
- 理发店
- 武器店
- 改车店

运动
- 跳伞
- 飞镖
- 飞行学校
- 高尔夫
- 打靶
- 竞速
- 网球
- 铁人三项
- 瑜珈
- 打猎

娱乐
- 夜总会
- 电影院

公共服务
- 警察局
- 医院
- 洗车店

兴趣点
- 待售物业
- 观景点
- 山顶



洛圣都观光指南

游戏中提供了太多的玩法，以至于想把全部的操作都写下来是不可能的，这里就以最常见的载具和步行状态为例进行说明。在游戏中还可以通过资讯来说明来查看刚刚学会的操作信息。

和《马克斯·佩恩3》一样，本作默认为自动瞄准，当玩家举枪时，准星会自动锁定到敌人的身上，但位置一般是躯干，只要举枪后稍微往上抬一点枪口，即可实现爆头。否则这个系统可以让等级较低的难度大幅下降。

按键	载具操作
LT	刹车/停车时倒车/飞机减速/直升机下降
LB	驾车射击或驾驶武装开火/左右滑行（飞机和潜水艇）
RT	加速/飞机加速/直升机上升
RB	手刹车/左右滑行（飞机和潜水艇）
左摇杆	操纵方向/俯仰翻转（飞机和潜水艇）
右摇杆	旋转视角/瞄准
LS	喇叭，点按可切换警笛
RS	往后看
LS+RS	发动特殊能力（仅限富兰克林）
Y	进入或离开载具
B	电影特效镜头/挂电话
A	手刹车/接电话/发射空中武器
X	[illegible]
↑	使用手机
→	按住可以叫出换人菜单，点按可快速换人
←	按住可以叫出电台频道轮盘，点按可快速切换频道
↓	按住可升降敞篷车的车篷，点按可以切换大灯
BACK	切换视角
START	暂停

按键	步行操作
LT	举枪/锁定
LB	按住可叫出武器菜单，点按可装备或卸下最近使用的武器
RT	开火/近战
RB	[illegible]
LT+X	战斗翻滚
左摇杆	移动
右摇杆	[illegible]
LS	潜行模式
RS	往后看/缩放瞄准目标
LS+RS	发动特殊能力（仅限麦可和崔佛）
Y	进入或离开载具
A	[illegible]
B	装填弹药，点按可接电话/踢腿攻击
X	跳跃/攀爬/闪躲
↑	使用手机
→	按住可以叫出换人菜单，点按可快速换人
←	引爆粘雷
↓	与NPC对话/搭计程车/场景互动
BACK	[illegible]
START	暂停

《侠盗猎车手V》（以下简称GTA5）采用了自动加手动结合的存档方式。对于任务，每个任务的流程中都有若干个检查点，与失败的话不用重复任务的开始，完成任务后都会自动存档，其特征是屏幕右下方出现顺时针旋转的标志，此时请不要关机，只不过方向是反的。

手动存档的方式有两种，分别是在家中睡觉，或是在手机中调出菜单选择快速保存。两者没有区别，不过有了快速保存之后，睡觉存档的方式就少用了。

手动存档和自动存档的不同之处在于可以选择档位，从而避免了覆盖档的麻烦。不过手动存档有其限制条件，那就是必须是在非任务状态，如果你正处于任务中，那么是不能存档的。不过相反的是，读档是没有要求的，你可以随时按START键选择载入。

由于进入游戏时系统会自动读取时间最近的存档，对于不自带硬盘功能的XBOX玩家来说，如果没有连接Xbox LIVE的状态下进入游戏，则有可能会出现进度不符的情况，最好还是手动选择读档。

大概是X360真的到了末期，GTA5竟然出现了安装问题。

X360版GTA5为两张碟，第一张碟为安装盘（INSTALL），第二张碟为游戏盘（PLAY）。玩家首先要放入安装盘进行安装，不安装的话无法进行游戏。安装后的安装与普通游戏不太一样，只要选择进行安装，就会自动开始安装。安装完毕，换碟之后，玩家放入第二张碟即可开始游戏。这样玩家就可以按照普通游戏的方式来安装第二张碟，以减少光驱损耗。

但游戏发售后不久，Rockstar表示如果X360玩家同时把两张碟都安装到硬盘上的话，会造成硬盘传输速度不足，导致贴图延迟。这并不是什么严重问题，只是部分场景贴图的精度需要读取一段时间才能达到最佳显示效果。如果身边没有……安装的机器则时对比的话可能根本看不出来。PS3的数字版也有类似问题。

目前官方还没有推出解决办法，但玩家可以通过分开安装来避免这一问题，即将INSTALL碟安装到U盘，将PLAY碟安装到硬盘。相信有不少玩家都是将INSTALL碟安装到硬盘，将PLAY碟安装到U盘，这种安装办法也可以，不过会慢一些。据我们测试的结果，读档时前者比后者快1～5秒。



本作一共有3名主人公，3名主人公各自拥有一种特殊能力，通过特定行动可以让屏幕左下方的黄色槽增加，而这也是发动特殊能力所必须的条件。特殊能力的发动指令为LS+RS，发动后再次输入指令可以取消发动。经常发动特殊能力，可以增加黄色槽的积蓄速度。



富兰克林

小富的特殊能力只有在驾驶[illegible]交通工具时才能发动，发动后[illegible]动子弹时间，从而轻松地实现[illegible]过等高难度操作。[illegible]特殊能力需要槽满1/3时才能发动，全满时能持续30秒。以下行动可以[illegible]小富的特殊能力槽：

- 与车辆擦身而过：小幅回复
- 漂移：持续回复
- 在车流中逆行：持续回复
- 以最高时速90%以上的速度行驶：持续回复

麦可

麦可的特殊能力就是著名的[illegible]子弹时间，利用这一[illegible]可以轻松瞄准敌人，在短时间内[illegible]敌人[illegible]，特殊能力槽全满时可以持续30秒。以下行动可以回复麦可的特殊能力槽：

- 爆头：回复7.5%
- 潜行杀死敌人：回复10%
- [illegible]子25%：回复20%
- 保持最高速行驶：小幅回复

崔佛

崔佛的特殊能力是狂暴[illegible]，在这个状态中任何攻击都无法令[illegible]死亡，甚至连从几万米高空坠下来的只要着地瞬间发动，就可以毫发无损，实在逆天之极！特殊能力槽全满时可以持续30秒。以下行动可以回复崔佛的特殊[illegible]：

[illegible]

- 杀死敌人：回复15%
- 保持最高速行驶：小幅回复

除了特殊能力外，3名主人公的基础能力也有区别。基础能力可以通过特定的事情或是事件的奖励来提升，不过每名角色都是分开计算的，例如锻炼麦可并不能让小富和崔佛的基础能力上升。每项基础能力值的上限都是100。

体力

体力增加后可以让角色更长[illegible]奔跑、游泳、骑自行车[illegible]不容易感到疲劳，以下[illegible]会让体力[illegible]1点：

- 跑动17米
- 游泳1分钟
- 骑车1分钟

射击

射击能力提高之后，用枪[illegible]后座力会降低，还[illegible]，并可加快上弹速度，以及携带更多的弹药。[illegible]中命中目标的[illegible]（特别是爆头）越多，射击能力[illegible]得越快。此外，还可以通过在靶场的训练来提高，具体如下：

- 获得金牌：射击增加3点
- 获得银牌：射击增加2点
- 获得铜牌：射击增加1点

力量

力量影响以[illegible]4个方面：[illegible]，伤[illegible]，摔落、爆炸、火焰造成的伤害，以及[illegible]的技巧。参加网球、高尔夫球、[illegible]运动，就能提高力量。另外在[illegible]中对[illegible]，就会令力量增加1点。

潜行

此项能力提高之后，角色在潜行和正常状态下的行动就会更加安静，在潜行时的移动速度也会增加。在潜行模式下每移动45米，就会令此项能力提升1点，在潜行状态下每干掉2个敌人，就会令此项能力提升1.5点。

飞行

飞行技能越低，驾驶飞机时气流造成的影响就会越大，同时会提升角色驾驶各种飞行器的性能。每飞[illegible]分钟，飞行能力增加1点。去飞行学校上课，可以令这项数值更快增加，具体上升数值[illegible]以及获得的评价影响，其中提升最多的是负责开机快速飞行，金牌可以提升6点，银牌为4点，铜牌也有3点。

驾驶

驾驶技能有助于提升车辆腾空时的操控能力，随驶的难度也会下降。提升驾驶能力的基本方法就是多驾驶，而多进行特技动作更是会令其大幅提升，具体如下：

- 保持翘轮或漂移动作10秒，驾驶提升[illegible]点
- 腾空[illegible]1秒并保持四轮着地，驾驶提升1点

肺活量

影响角色潜水时间的长短，通过不断的潜水可以使其增加，每潜水1分钟，肺活量就会增加[illegible]点。



在游戏中按START键暂停，然后选择地图，即可观看整个洛圣都和布雷恩郡的地图，地图上会将主要场所和任务触发地点标出来。玩家可以用左摇杆移动光标，用十字键选择项目，玩家可以按A键设置导航点，这样在玩家开车时就会在地图上显示GPS坐标。不过需要注意的是GPS导航是严格按照交通规则来设定的，很多情况下如果玩家抄近路或逆行会快得多。另外在进入隧道等特殊环境时GPS会暂时失效。

地图上的普通场所会以黑白图标标明，3位主人公相关的标志地点（包括任务地点）会以不同颜色标明，其中麦克为蓝色，富兰克林为绿色，崔佛为橙色，玩家需要控制指定的角色来到该地点才能触发事件。主线任务一般以大写英文字母标注。

虽然本作的地图功能十分强大，但依然有很多隐藏要素不会被标示到地图上，如隐藏资料、飞行特技、飞车特技、潜艇部件等，探索这些东西的过程本身也是乐趣所在，本攻略会重点介绍这些要素标示的位置。

通缉度是系列最具特色的设定之一，它会以星状标志出现于屏幕右上方，平时不会显示，但当玩家干下作奸犯科的勾当之后，它就会出现。通缉度一共分为5个等级，随着等级的提高，警方甚至军方出动的部队会越来越夸张，玩家也越来越难生存。

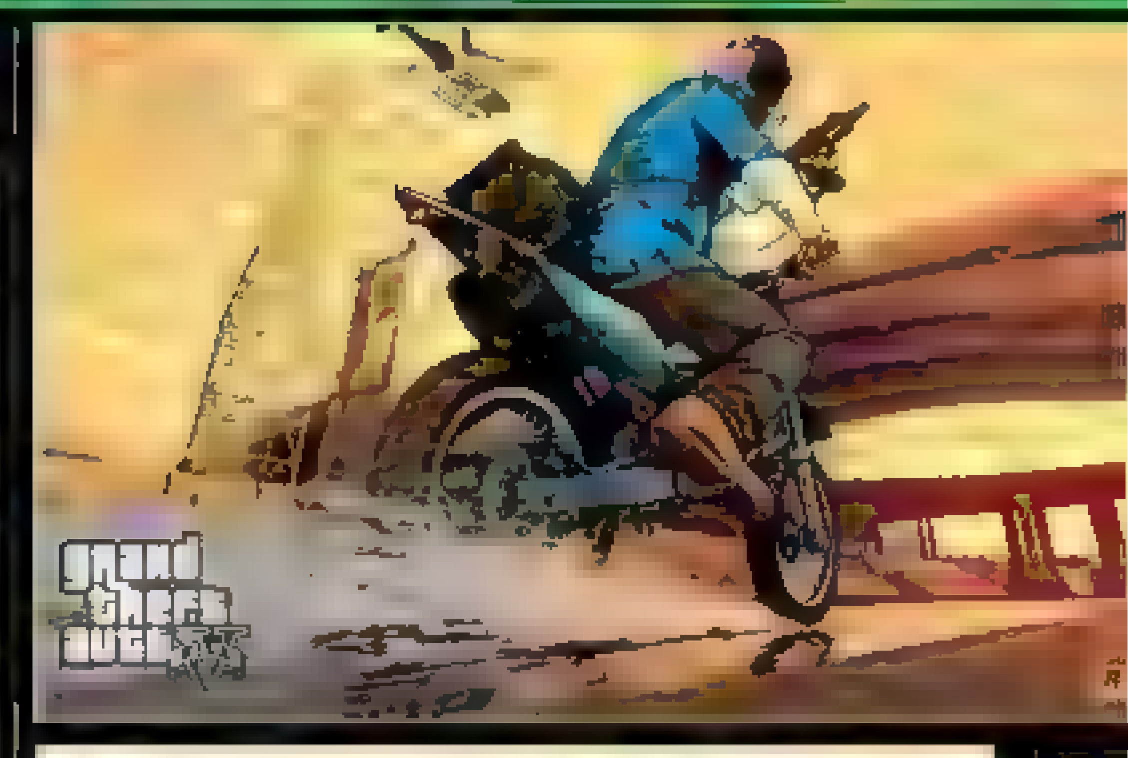
消除通缉度的方法是在一段时间内没有被警察发现。当玩家被警察发现时，屏幕左下方的小地图会呈红蓝交替闪烁，这表明警方已经掌握了你的位置，他们会紧追不舍。如果你逃出了警察的视线之外，那么小地图上会显示正常的灰色，在这种情况下再保持一段时间不被警察发现，通缉度就会消失。

要想摆脱追捕，你需要在未被警察发现的情况下彻底远离他们，或是躲在一些很难发现的地方（如小巷、桥洞、荒山，甚至是茂密的灌木丛），由于警察不会主动进入这些偏僻位置，因此被发现的几率很小。特别是上山和下海这两招更是屡试不爽。但注意当通缉度达到三星时，警方会出动直升机，这种情况下要想摆脱追捕就有难度了。

当玩家被通缉时无法接受新任务，也无法换人。而当玩家在任务中时，也必须在没有被通缉的状态下才能结束任务，因此如何摆脱通缉将是所有梦想在洛圣都大展拳脚的玩家的首要课题。

没有什么比车更重要的东西了，在洛圣都驾车是最重要的事之一，由于整个洛圣都实在是太大了，因此在来回跑路上会花掉很多时间。出行技巧，首选当然是载具，而载具中的首选就是车。游戏中一共收录了22种载具，其中有198种车辆又分为汽车、摩托车和自行车三大类，自行车可以直接无视，而摩托车的优点在于车速够快，但缺点是一旦发生事故有可能直接丧命，因此汽车是最常用的





和飞机

驾车是GTA5自然离不开系列招牌的当街抢车，只要靠近任意一辆车按Y键，即可将其抢过来，不过需要注意的是有些车主会奋起反抗，比较厉害的人还带着手枪，另外停车时也要留意车旁边，说不定会被追捕。

随着故事的进展，玩家到后期还可以解锁购买飞机库，从而获得直升机和飞机，其中飞机是飞行最快的载具，但需要在机场降落，操作有一定难度，而直升机可以在任何地点降落，还可以帮助快速赶往各地的任务点，而且乘坐直升机不会有机毁人亡。

其实还有一种更快捷的出行方式，那就是打的，玩家可以直接用手机联系出租车公司叫车，上车之后可以任意选择目的地点（包括导航点），之后再按一下A键，即可以直接跳到目的地，十分方便，一些在路上发现的车，可以按Y键乘坐，当有出租车停在面前，然后再与司机说的后面的按Y键，就会变为抢车。使用出租车虽然方便快捷，但有时会出现上任务时不能的BUG，例如要到目的地却没有发现目标人物，遇到这种情况可以们重来，即可恢复正常。

飙车无疑是系列的一大乐趣，游戏中收录的汽车足足有175种之多，虽然没有一辆车是真实存在的，但有不少车都参考了现实世界的名车造型。这175种汽车类型各异，手感各有不同。玩家可以根据自己的习惯来选择最适合的车辆，选定之后放入自己的车库，便可将其据为己有。不过一旦你的爱车被毁或被盗走，就需要去保险公司花钱赎回。此外玩家还可以把自己的爱车送去洛圣都改车王进行改装，不过由于改车费用昂贵，而主线中经常有限定车辆的任务，因此只建议在通关后再进行改车。

相信不少玩家都热衷于在游戏中收集跑车。车辆的出现规律有点像其他游戏的刷怪，即在特定位置出现的车辆是固定的，而且只要当玩家走离该区域再绕回来就会刷新，利用这一点可以刷出自己心仪的车。游戏中最高档的超级跑车——特卢菲贾韦和旋风轿车，出现在剧情中被抢的珠宝店附近（如左图所示），在一家名为CaCa的店的对面，十分好记。此外玩家还可以多留意一下剧情中出现的车辆，有不少车都是很难甚至不能在游戏中刷出来的，记得在任务完成前把车存进自家车库即可。够胆大的人还可以潜入美军基地偷里面的军用载具。

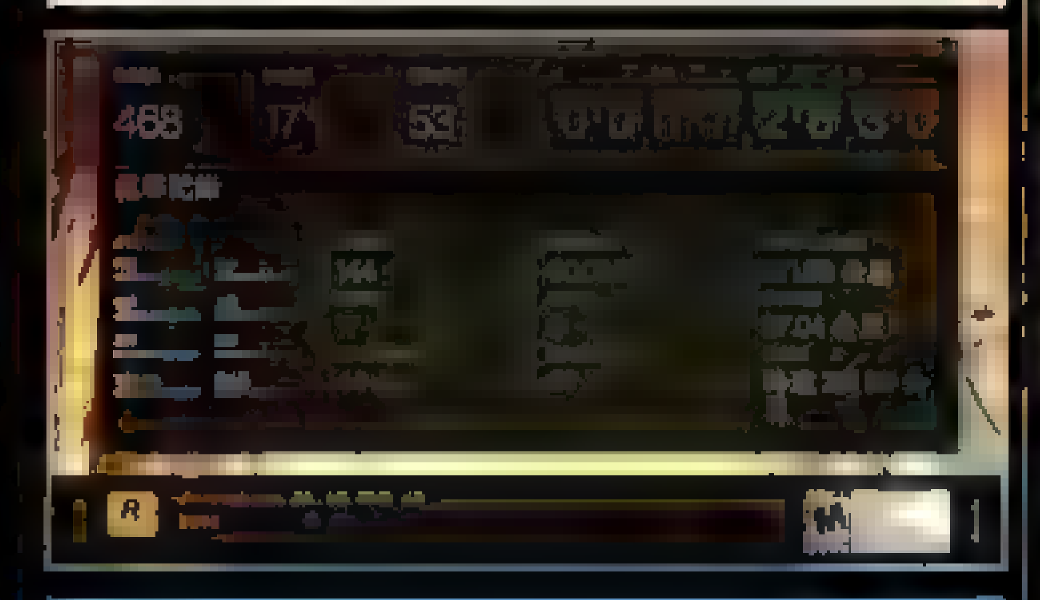
不过需要注意的是游戏在更新之前有BUG，玩家在街上开回来的车哪怕是完好地停在自家车库里，也有一定几率在做完任务后消失。目前官方已经推出补丁修复了这个问题。

最后要说的是，虽然3名主人公都可以直接打电话叫车，十分方便，不过平时多开开车能提升驾驶能力，还是有用的。另外如果在车辆无法通行的地方叫车，则会显示暂时没有能派的车。

如果你以前也怎么玩过Rockstar的游戏，那么强烈建议你在开始游戏之前去社交俱乐部注册一下。社交俱乐部（Rockstar Games Social Club）的网址是http://socialclub.rockstargames.com，这是Rockstar专门为其游戏打造的功能网站，十分强大，而且支持中文。

当你注册成功之后，记得连接你的Xbox Live或PSN帐户。完成这一步骤后，只要你保持在线游戏，你的游戏记录将会自动上传[illegible]。当你登录之后，你可以清楚明白地看到你当前在游戏中取得的各项成绩，包括每个任务的得分、游戏完成度、在游戏成绩等等，其数据之详细远胜于游戏中自带的统计资料。不过这些数据上传有一定延迟，如果发现自己的最新成绩未能及时上传，请不要太着急。

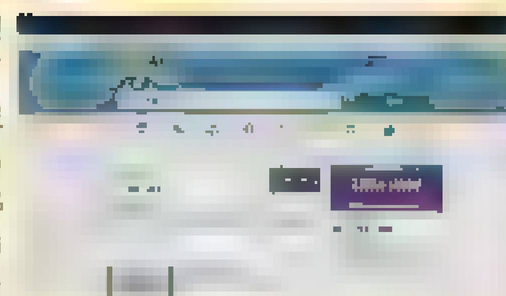
现在加入社交俱乐部还会奖励3个车库，外加特别的商品，并于在线模式时赠送一把霰弹枪（在武器店里领取）、辆跑车（在网上车店购买，需有车库）。此外玩家加入社交俱乐部之后，还可以在自制或者线下申请加入帮派，加入帮派之后和帮派成员在线任务有经验值加成，并会有对应帮派服装，获得动作等一大堆好处，还等什么，赶紧去吧！



使用iOS设备的玩家，可以在App商店（国服没有）下载名为iFruit的应用程序。该应用程序的用途很多，包括自定义车载模式车辆、查看玩家的部分资料，以及训练和打扮富兰克林的爱犬等等。此外还可以通过这个程序进入社交俱乐部的部分功能。该程序还提供了有关GTA3、GTA罪恶都市的功能[illegible]。

当然即使不用这个应用程序，玩家也可以正常达成100%完成度和全成就。它的作用只是让游戏的乐趣得到进一步的扩展。

本游戏中3名主人公（包括在线模式下自创角色）都可以通过手机[illegible]游戏，游戏中的手机功能非常强大，最基本的功能当然是打电话、收邮件或发短信，在故事模式中游戏的剧情推进很多都是通过手机来推进的。除此之外，手机还提供以下功能：



浏览网页：Rockstar真的在游戏中设计了一个虚拟网络，玩家可以在上面浏览各种资讯、观看广告、浏览博客。当玩家完成特定任务或剧情后，网络上会实时更新对应报道。而多访问一些游戏中的博客和个人网页，则可以了解一些隐藏的事件相关资讯。此外也有部分任务只需要在网络上进行操作的。

炒股：上网后选择股票部分，就可以进行炒股（需要剧情发展到一定程度）。游戏中有两个股市，LCN和BAWSAQ，前者为离线股市，后者为在线股市。LCN在玩家做出特定举动后会有较大的波动，但除此之外的股价很难波动；而BAWSAQ的变动比较大，可以真正用来赚钱，但亏的几率也不小。玩家不能用读档的方式来控制LCN出现大的变动，至于BAWSAQ就更不用说了。

购物：上网后选择旅游和交通，你可以花钱购买各种单车、汽车、游艇乃至飞机、坦克。当玩家购买之后，这些商店会在一定时间后送到你的车库、机库和码头，这将是玩家在游戏中的主要消费。

快速存档：如前所述，虽然只能在非任务状态下使用，但允许你随时随地存档这一点，其实用性无疑是相当高的。

拍照：玩家可以把自己的得意时刻拍下来上传到官网，与其他人一起分享。此外也有需要拍照才能完成的任务。此外拍照时还可以按RS进行自拍。

本作单机部分有着游戏完成度的统计，每个GTA真正的目标都应该是100%，具体情况可以在游戏中查看，具体为：故事任务69个、陌生人和怪物任务20个、爱好和消遣42项，随机事件14个，以及杂项18个。看上去似乎很简单，但实际上游戏内容很多。后面我们将分项进行说明。需要注意的是，即使你达到了100%，也不代表你已经对游戏了如指掌了，因为实际游戏的内容实在太多了！

以下为100%完成度的简易清单，具体说明请参看随后的分部说明。玩家可以在官网点击清单来查询自己的完成情况。

故事任务	69项
陌生人和怪物	20项
爱好与消遣	42项
随机事件	14项
杂项	18项

故事任务金牌攻略

故事任务也就是游戏的流程，100%完成度要求完成全部的69项，[illegible]。故事任务的完成情况可以在暂停菜单的游戏→重玩任务中查看。故事任务一共有78项，除3个结局以外，流程中会有选择的分支在[illegible]后便再不能选择，比较可惜。78个故事任务中只有69项关系到完成度，如会可和家人的友好任务是不计入这69项的。



[illegible]

金牌条件：无

难点提示：1. 银行抢劫部分每个动作都有对应的提示，玩家可以看清楚后再行动，不要盲目按键，避免失败。2. 麦克被警卫挟持后，玩家需要转移操作崔佛，然后瞄准警卫的头，除了爆头外没有其他方式可以救下麦克。3. 最后崔佛被枪击对打警察的部分，其实警察是杀不完的，玩家可以直接选择撤退后方掩体来触发剧情，之后会自动获得金牌。

[illegible]

金牌条件：1.在警察最少的情况下把车送回目的地 2.持续使用7秒富兰克林的特殊能力 3.在与拉玛的竞速中获得胜利 4.在穿越制片厂的过程中没有撞到任何穿着外星人服装的演员

难点提示：1.金与能警不可兼得，除非玩家自己是驾驶高手，不然的话，还是请把这个任务的金牌分成两次完成……[illegible]

有借有还

金牌条件：1.在6分30秒内完成任务 2.与敌人交火时用[illegible]对方的气油瓶点火 3.[illegible]六个敌人的[illegible] 4.在命中率至少达70%的情况下完成任务

难点提示：1.这个任务的金牌条件可以在一次任务过程中达成，只要在战斗部分习惯一下爆头的手感……[illegible]



其父其子

金牌条件：1.在10秒内撞住[illegible]上的吉米 2.[illegible]

难点提示：1.这个任务虽然没有什么[illegible]的任务要求，但[illegible]……[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

金牌条件：1.[illegible]

难点提示：1.[illegible]

[illegible]

金牌条件：1.[illegible]

难点提示：1.[illegible]

[illegible]

金牌条件：1.[illegible]

难点提示：1.[illegible]



掌上明珠

金牌条件：1.[illegible]

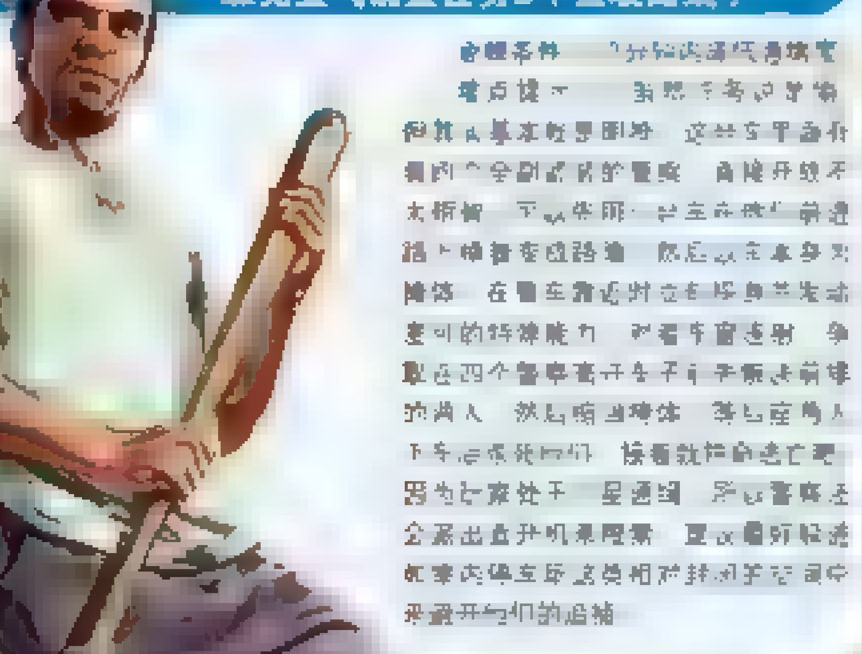
难点提示：1.[illegible]

[illegible]

好丈夫

[illegible]

珠光宝气前置任务3（警攻路线）



[illegible]

量体裁衣

金牌条件：1 以爆头方式杀死5名敌人。2 在不被发现的情况下摧毁所有拖车组。3 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。4 一次炸毁所有拖车组

难点提示：1 这个任务中条件2和条件4是可以一起完成的，但条件1和条件3略有冲突，不过如果玩家能用崔弗的特殊能力，倒也可以达成。2 开始到达飞车党营地后会看到三个[illegible]拖车，建议先从左边开始，但要炸最上方的拖车后不要接着走过，而是先解决掉三个营地中央的拖车，不然会从右边的拖车冲出来对付[illegible]……破坏全部条件1[illegible]，建议玩家如果有机会，在之前进行的[illegible]……[illegible]人，[illegible]

[illegible]

金牌条件：1 驾驶挖掘机达到[illegible]。2 在追逐过程中全程紧跟[illegible]。3 不撞[illegible]。4 不让[illegible]

难点提示：1 [illegible]……[illegible]条件1和2[illegible]……[illegible]任务

[illegible]

金牌条件：1 用狙击枪暗杀目标

难点提示：1 拿金牌的方法很简单，到达目标所在地，[illegible]……[illegible]然后用狙击枪对准停在[illegible]的车下，等目标[illegible]……[illegible]

多重暗杀行动

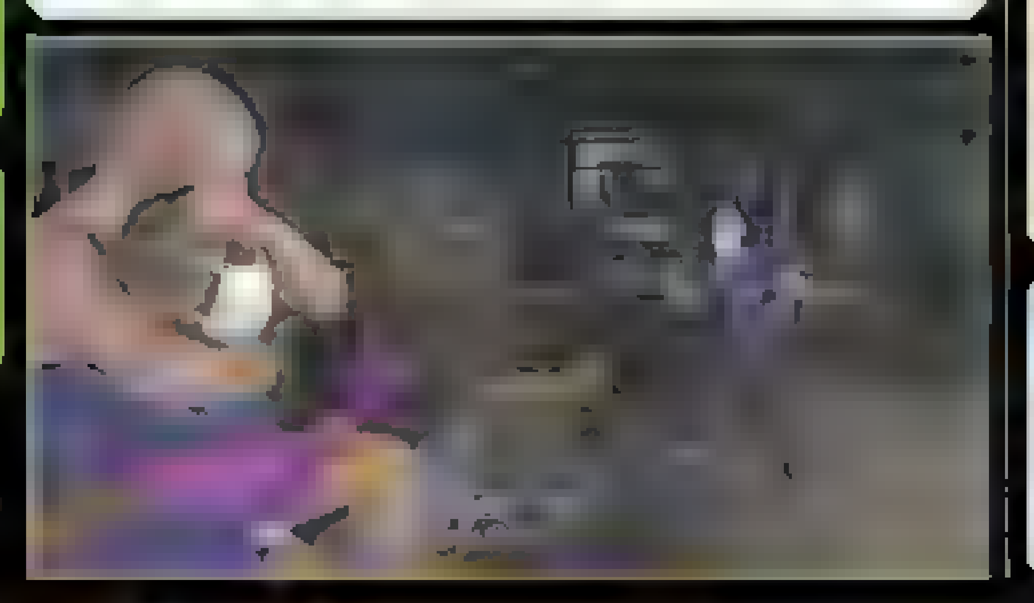
金牌条件：1 [illegible]

难点提示：[illegible]……[illegible]可。第二个目标在船上和女友[illegible]，找个好角度一枪杀死两人。第三个目标[illegible]……[illegible]的能力直接开车撞[illegible]

[illegible]

金牌条件：1 在准确度达70%的情况下完成任务。2 以爆头方式杀死14名敌人。3 在8分30秒内完成任务。4 利用富兰克林的特殊能力杀死4名敌人。5 在生命值和护甲值受到最少伤害的情况下完成任务

难点提示：1 一开始装死时不要[illegible]……[illegible]



[illegible]

金牌条件：1 在[illegible]内完成任务。2 在不被发现的情况下完成任务。3 以爆头方式杀死[illegible]个敌人

难点提示：1 这个任务条件看似[illegible]，但难的地方主要是在直升机的控制上，[illegible]……[illegible]安全是玩家自己开直升机，不过要记得这个时候也是算射击准度的，所以不要乱扫，瞄准了直升机的驾驶舱扫，解决驾驶员就等于解决问题，毕竟所有直升机都记得自己操纵[illegible]这样[illegible]快点，省时间



[illegible]

金牌条件：1 在[illegible]内完成任务。2 在[illegible]的情况下完成任务。3 [illegible]个敌人

难点提示：1 这个任务[illegible]……[illegible]人，至于爆头就是标准得得了，就不多说，[illegible]……[illegible]

[illegible]

金牌条件：1 [illegible]……[illegible]的情况下完成任务。2 [illegible]……[illegible]

难点提示：1 任务本身难度[illegible]……[illegible]心调整，前面来任务

[illegible]

金牌条件：1 在20分钟内完成任务。2 [illegible]……[illegible]。4 不引起[illegible]完成任务

难点提示：1 这个任务[illegible]……[illegible]所以可能完成在20分钟内完成，[illegible]……[illegible]最好以[illegible]……[illegible]第一次把事情做快速完成，[illegible]就可以把金牌拿到手来。2 [illegible]开货车的时候不要急转弯和急开货柜，[illegible]……[illegible]

抢劫梅利威瑟前置任务1（轮船路线）

金牌条件：1 在8分30秒内完成任务。2 在不被[illegible]的情况下输送潜水艇

难点提示：1 完成这个任务有个快速方法，不但是获得金牌的最佳途径，那就是拿起玩家自己的[illegible]……[illegible]直接飞到轮船旁看潜水艇的那边，然后把潜水艇的锁链[illegible]，等看着潜水艇落入水中后直接进去驾驶，开到目的地就算是完成任务

[illegible]

金牌条件：1.在5分30秒内完成任务。

难点提示：这个任务需要玩家进入军事基地去盗窃直升机，此配置是潜进既有坦克又有各种士兵的基地，还是用准备自己买来的直升机飞进基地抢夺直升机比较容易，记得靠近基地之前保持低飞，不被雷达检查到，然后直接降落在直升机旁，玩家要出直升机后直接登上目标，飞出基地之外，之后会有一架军用直升机来追杀玩家，[illegible]就可以飞往目的地。

[illegible]

金牌条件：1.用爆头方式杀死12个敌人。2.在准度达80%的情况下完成任务。3.用偷袭方式杀死12个敌人。4.在60秒内找到轮船上的资料。5.在不被发现的情况下进入轮船内部。

难点提示：1.这个任务中条件1和条件3是可以找到杀死的敌人的，[illegible]两个条件都可以达成，那条件5也基本完成了。之后只要在水上潜入[illegible]，[illegible]。2.[illegible]全用直升机解决，处理起来比较可简单。3.最后水下部分[illegible]过程很简单，时间也足够。之后[illegible]的目标。

抢劫梅利威瑟（海港劫案）

金牌条件：1.杀死所有追击的梅利威瑟佣兵。2.[illegible]分钟内找到斋藤。3.在4分[illegible]秒内完成任务。[illegible]钟内摆脱追击的梅利威瑟佣兵。

难点提示：1.[illegible]，不过玩家需要达成金牌时遇到的麻烦不少，[illegible]，[illegible]。2.[illegible]达目的地后，[illegible]。[illegible]。3.[illegible]完成条件1和条件4，[illegible]可以算是完成任务。

[illegible]

金牌条件：1.在3分钟内完成任务。2.让拖车毫发无损地回到任务地点。3.驾驶拖车达到极速。

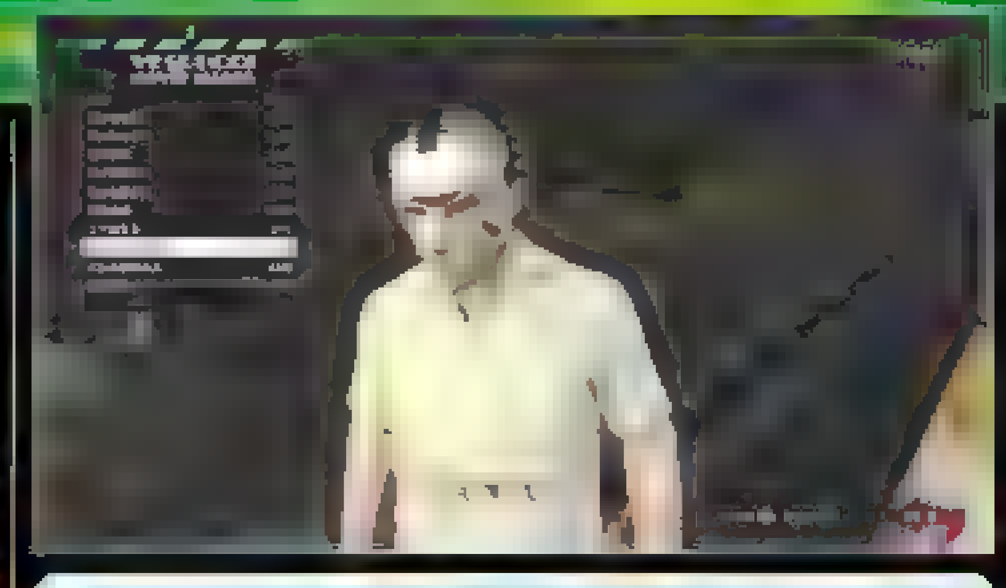
难点提示：1.拖车驾驶手感很硬，玩家们需要适应一次开快[illegible]，除了[illegible]的特殊能力[illegible]，[illegible]。

准备工作服

金牌条件：1.在[illegible]秒内买[illegible]所有服装。2.为三个角色各买一套不同颜色的服装。

难点提示：1.这个任务是任何难度，但是金牌要求的时间[illegible]，[illegible]，就可以达成条件[illegible]，[illegible]同时也达成条件2了。





面具

金牌条件：1.在20秒内买完所有面具。2.[illegible]角色各买[illegible]个白色曲棍球面具。

难点提示：1.[illegible]任务[illegible]，如果玩家不知道条件内是半个都达成不了。白色曲棍球面具在购物菜单的较下方，选中后连续[illegible]就可以拿到金牌了。

[illegible]

金牌条件：1.在[illegible]分钟内完成任务。2.[illegible]。3.[illegible]。

难点提示：1.这个任务虽然可以[illegible]，所以[illegible]。[illegible]。[illegible]就要不是马思路，[illegible]。[illegible]条件1和条件3，[illegible]条件2。

寻衅滋事

金牌条件：1.在[illegible]分钟内完成任务。2.不中断地完成第一个编辑动作。3.不中断地完成第二个编辑动作。4.不中断地完成第三个编辑动作。

难点提示：1.这个任务[illegible]的标示[illegible]，[illegible]。[illegible]。[illegible]，[illegible]。[illegible]才行。2.[illegible]，可以节省时间。

闪电突击

金牌条件：1.[illegible]打下直升机。2.[illegible]杀死12个敌人。3.在准度达[illegible]%的情况下完成任务。4.切换[illegible]次操控角色。

难点提示：1.任务前期的爆炸要[illegible]，[illegible]，然后驾驶富兰克林把车撞翻两辆车[illegible]，[illegible]，然后[illegible]。[illegible]，如果全部没击中，[illegible]就算是失败了。2.这个任务鼓励玩家多切换角色，事实上玩家[illegible]，其中操控崔佛时记得要打下警方的直升飞机，而富兰克林因为经常出现在[illegible]场景中有一些爆炸物，要记得多加利用，而且不要停留在这些爆炸物附近免得被波及。

[illegible]

金牌条件：1.在[illegible]分钟内完成任务。2.用偷袭方式杀死[illegible]个敌人。3.[illegible]。4.[illegible]直升机。

难点提示：1.这个任务的时间算是比较[illegible]，[illegible]。[illegible]。[illegible]，[illegible]，[illegible]他们[illegible]的特殊能力，[illegible]。2.和[illegible]战斗时不要客气，开始就猛攻，可以直接把他逼在角落里一顿毒打，让他没有还手之力被击倒。3.直升机上的两个[illegible]，[illegible]，[illegible]就可以“处理”他们。4.直升机降落[illegible]，[illegible]，[illegible]不然[illegible]任务就前功尽弃了。

[illegible]

金牌条件：1 驾车穿过两台货车之间 2 驾车穿过两台公交车之间 3 跟着直升机通过隧道 4 在12分钟内完成任务 5 在竞速中使用富兰克林的特殊能力

难点提示：1 总体来说，富兰克林的车子性能还是比不上两个富[illegible]的，所以玩家不需要超越他们，跟随着就好，记得要利用特殊能力安然通过两台货车和两台公交车之间 2 [illegible]成此项要求需要[illegible]看到直升机[illegible]要进入[illegible]个富[illegible]，[illegible]看[illegible] 3 [illegible]富兰克林有特殊能力[illegible]开着两个富[illegible]的追逐[illegible]就可以[illegible]

首次暗杀行动

金牌条件：1 在不惊动警察的情况下完成任务

难点提示：[illegible]很简单的任务，停车[illegible]目标出现，直接用狙击枪爆头秒杀即可

[illegible]

金牌条件：1 用[illegible]十[illegible]

难点提示：1 暗杀[illegible]的任务，一开始[illegible]看到目标之后，会有剧情发生，[illegible]，[illegible]人带单车一并爆头就可以完成

[illegible]

金牌条件：1 [illegible]2 [illegible] 3 [illegible]

难点提示：1 这一次任务的操作比较特殊，[illegible]只需要操纵[illegible]除了[illegible]辆来确定目标身分，玩家还可以用RB键来偷听目标的对话，记得要记得偷听[illegible] 2 [illegible]

飞行事故

金牌条件：1 驾驶[illegible]切断螺旋桨[illegible]到极速 2 在追逐过程中不要从摩托[illegible]掉下来 3 用一发射击打下飞机 4 在[illegible]分45秒内完成任务

难点提示：1 虽然内容不算很复杂，但这个任务的金牌条件算是颇为苛刻，[illegible]需要驾驶单[illegible]要非常稳定，而[illegible]驾驶[illegible]分[illegible]，[illegible]以看[illegible]可以[illegible]的特殊能力[illegible] 2 [illegible]可以跳过[illegible]





[illegible]

金牌条件：1 [illegible]80%[illegible] 2 [illegible]

难点提示：1 这个任务[illegible]，[illegible] 2 [illegible]

[illegible]

金牌条件：1 在3分[illegible] 2 [illegible]

难点提示：[illegible]

调内谋食

金牌条件：1 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 4 [illegible]

难点提示：1 任务[illegible]，[illegible] 3 [illegible]，然后把富兰克林[illegible]，[illegible]用狙击枪爆头秒杀对方即可

[illegible]

金牌条件：1 [illegible] 2 使用特殊能力[illegible]

难点提示：[illegible]

[illegible]

金牌条件：1 发射超过4000发子弹 2 [illegible]50%[illegible] 3 [illegible] 4 [illegible]

难点提示：1 这个任务内容很[illegible]，[illegible] 2 [illegible] 3 [illegible]富兰克林时[illegible]，[illegible]火车[illegible]任务就算顺利完成了

劫车之轨

金牌条件：1 在 11 分 30 秒内完成任务。2 驾驶摩托车追到极速。3 第一次高台跳跃就跳上火车

难点提示：[illegible]并没有特殊驾驶能力，所以一次高台跳跃就跳上火车是颇有难度的事情，各位玩家可能多试几次了，而且记得上车后不要开太快，免得摔不到车上掉下去。其余两个金牌条件倒是没有什么难度。2 到了爆头敌人的时候，记得开始上也可以设置射击，建立大概准备再点击，即可。3 [illegible]所以我们需要在敌人还是登上[illegible]的，不过记得要[illegible]火车来的方向来的直升机和装甲车敌人，[illegible]解决[illegible]

[illegible]

金牌条件：1 使用电击枪击倒 8 个敌人。2 以爆头方式杀死 15 个敌人。3 在准度达 70% 的情况下完成任务。4 在 13 分 30 秒内完成任务

难点提示：1 [illegible]所以玩家不必要对需要[illegible]安全[illegible]敌人。2 [illegible]有大量敌人出现，这时[illegible]多爆 5 个敌人的头是还不容易的事情，记得多用特殊能力。

[illegible]

金牌条件：1 击倒目标的直升机

难点提示：1 目标所在的[illegible]，所以[illegible]可以先干掉[illegible]人，[illegible]右方[illegible]，会看到一个[illegible]，前方只有一个位置，用消音步枪[illegible]然后[illegible]直接到[illegible]

[illegible]

金牌条件：1 在受到[illegible]的情况下把 JB 700 送到目的地。2 驾驶 JB 700 送到目的地。3 [illegible]。4 在[illegible]的[illegible]秒内使用。5 驾驶 JB 700 [illegible]

难点提示：1 从[illegible]，[illegible]就可以获得奖励。[illegible]

[illegible]

金牌条件：1 在 10 分钟内完成任务

难点提示：1 [illegible]任务[illegible]





[illegible]

金牌条件：1 [illegible]

难点提示：1 [illegible]

[illegible]大[illegible]

金牌条件：1 在[illegible]分钟内完成任务。2 以爆头方式杀死[illegible]个敌人。3 在准度达 80% 的情况下完成任务

难点提示：1 [illegible]

[illegible]

金牌条件：1 在[illegible]分钟内完成任务。2 [illegible]。3 [illegible] JB 700 [illegible]

难点提示：1 [illegible]

[illegible]

金牌条件：1 [illegible]。2 在准度达 70% 的情况下完成任务。3 以爆头方式杀死[illegible]个敌人。4 [illegible]。5 [illegible]

难点提示：1 [illegible]

洛科的故事

金牌条件：1 在[illegible]分钟内完成任务

难点提示：1 [illegible]



[illegible]

金牌条件：1 检查所有驶出停车场车辆的车牌。2 在不被发现的情况下完成跟踪清洁工。3 在9分钟内完成任务。

难点提示：1 难度很低的任务，金牌条件很简单，[illegible]时 [illegible] 跟着清洁工去车子的 [illegible] 剧情即可。

[illegible]

金牌条件：[illegible] 在 [illegible] 分30秒内完成任务。

难点提示：1 [illegible] 任务，金牌 [illegible] QTE上花太多时间就 [illegible]

窦巢FIB前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1 在 [illegible] 秒内 [illegible]

难点提示：1 任务看似 [illegible] 一般 [illegible] 前，趁 [illegible] 人偷袭打倒他，然后 [illegible]

[illegible]

金牌条件：无

难点提示：[illegible] 任务没有难点 [illegible] 一下 [illegible] 的特殊能力 [illegible]

[illegible]

金牌条件：1 在 [illegible] 分30秒内完成任务。2 驾驶任何车辆 [illegible] 到 [illegible] 3 在2分钟内降低通缉度。4 用 [illegible] 视角驾驶车辆达15秒。

难点提示：[illegible] 所以这个任务中由要完成所有条件算是比较痛苦，但还没到不可能的地步。首先需要完成的条件2和条件4，[illegible] 因为 [illegible] 有不少好车，后者则比较考验玩家技术，[illegible] 视角 [illegible] 车 2 [illegible] 所以不要 [illegible] 注意各种 [illegible] 飞机 [illegible] 要是 [illegible] 了。只能下次 [illegible] 直接开 [illegible] 中的 [illegible] 然后 [illegible] 上空飞吧，只要 [illegible] 的视野。就有 [illegible] 分钟内 [illegible] 了

窦巢FIB前置任务3（巧妙路线）

金牌条件：1 拨打911呼叫消防车。2 将消防车 [illegible] 送至目的地

难点提示：1 任务的金牌条件很简单，但建议玩家最先把 [illegible] 台 [illegible] 附近 [illegible] 然后电话呼叫消防车，然后 [illegible] 消防车 [illegible] 消防车，可以 [illegible] 其送至目的地

[illegible]

金牌条件：1 在 [illegible] 分钟内完成任务。2 在 [illegible] 40% [illegible] 3 在 [illegible] 分钟内 [illegible] 4 在 [illegible] 秒内 [illegible]

难点提示：1 这个任务本身 [illegible] 下，[illegible] 但 [illegible] 所以 [illegible] 可以加快 [illegible] 在3分钟内 [illegible] 可以 [illegible] 大幅度 [illegible] 但 [illegible] 片会 [illegible] 的玩家，所以要 [illegible] 好 [illegible] 下的 [illegible] 快的。2 只要 [illegible] 绝对足够的 [illegible] 40%，而只要保持 [illegible] 也是手到擒来

[illegible]

金牌条件：1 不能 [illegible] 2 [illegible] 70% [illegible] 4 在 [illegible] 秒内 [illegible]

难点提示：1 这个路线 [illegible] 一点，但在金牌 [illegible] 基本上包含了所有 [illegible] 金牌要求，包括 [illegible] 要用 [illegible] 的方式 [illegible] 3 [illegible] FIB [illegible] 之后FIB [illegible] 在下载数据的过程中要进行防守 [illegible] 条件2和条件3。4 [illegible] 根据玩家选择的 [illegible] 不同，情况也不同 [illegible] 一台 [illegible] 一行人 [illegible] 会 [illegible] 一台 [illegible] 行人 [illegible] 可以直接 [illegible] 下 [illegible] 1

十面埋伏

金牌条件：1 在 [illegible] 分钟内 [illegible] 完成任务。2 用 [illegible] 的方式 [illegible] 敌人 [illegible]

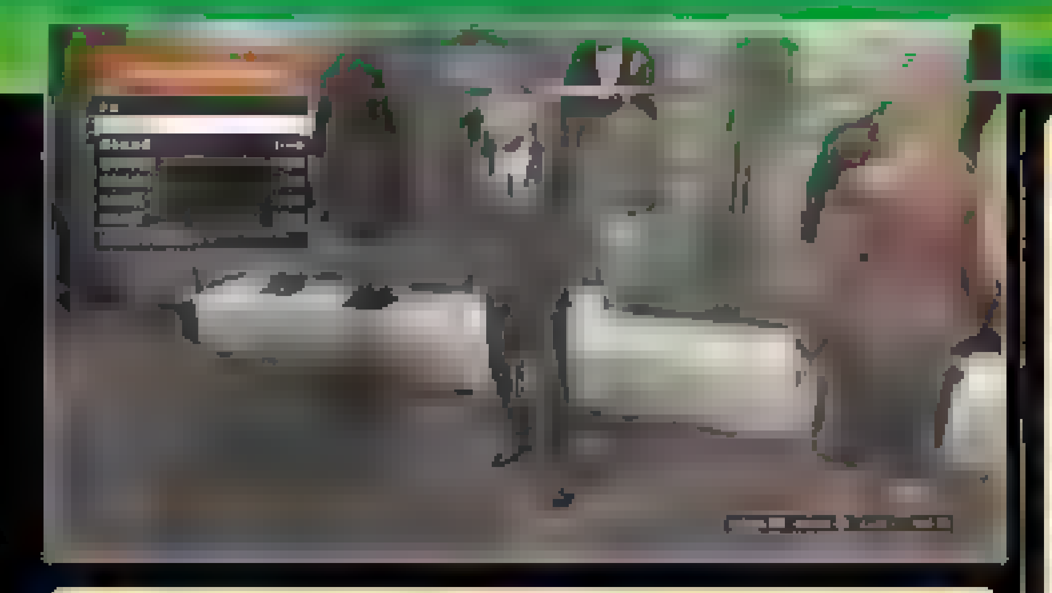
难点提示：1 [illegible] 这个任务中 [illegible] 敌人 [illegible] 然 [illegible] 了就 [illegible] 了 [illegible] 敌人 [illegible] 然后 [illegible] 就可以完成条件3了

[illegible]

金牌条件：[illegible] 敌人 [illegible] 的情况下完成任务 [illegible] 敌人 [illegible] 秒内完成任务

难点提示：[illegible] 所以玩家可以先把 [illegible] 敌人 [illegible] 然后 [illegible] 条件 [illegible] 和条件 [illegible] 了





[illegible]

金牌条件：1.在6分[illegible]秒内完成任务。2.[illegible]到[illegible]。3.以爆头方式杀死2名敌人。4.以爆头方式解决[illegible]的[illegible]佣兵。

难点提示：1.[illegible]门前[illegible]，[illegible]要小心[illegible]，[illegible]。2.[illegible]先[illegible]下的佣兵，然后用子弹[illegible]在[illegible]，[illegible]。2.[illegible]佣兵，[illegible]门，[illegible]下[illegible]，[illegible]了。[illegible]

一百零一次家长指导

金牌条件：无

难点提示：1.任务本[illegible]，[illegible]的人的车子[illegible]

大干一票前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1.偷走一辆警用运钞车并在2分钟内[illegible]。2.把运钞车完好无损地送到[illegible]的地点。

难点提示：1.[illegible]简单的任务，[illegible]

大干一票前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：[illegible]

难点提示：[illegible]

大干一票前置任务3（暴力路线）

金牌条件：1.在4分[illegible]秒内完成任务。2.不被[illegible]

难点提示：1.[illegible]的一个任务，[illegible]

大干一票前置任务4（暴力路线）

金牌条件：在5分钟内完成任务。2.不被[illegible]

难点提示：1.[illegible]

大干一票（巧妙路线）

金牌条件：1.以[illegible]方式杀死[illegible]敌人。2.[illegible]。3.在[illegible]达60%的情况下完成任务。

难点提示：1.[illegible]

务中会默认让玩家操纵[illegible]，凭着他的特殊能力来[illegible]过敌人追击是不成问题的。2.在驾驶运钞车前往[illegible]之家时会遇到一个小游戏，难度很低，就是通过操纵红绿灯来为运钞车创造安全的通道，如果玩家选择的是专业黑客，听她指示操作就可以了，但如果是[illegible]，请自求多福。同时这个任务中请不要频繁地变换交通灯，如果达到10次以上就无法达成条件之了。

大干一票（暴力路线）

金牌条件：1.以[illegible]方式杀死[illegible]敌人。2.在6分[illegible]内完成任务。3.[illegible]

难点提示：1.[illegible]

出现坠机的情况。4.在黄金被偷走后[illegible]，[illegible]已经是5星通缉状态，所以战斗会有些凶险，注意跟随自己的同伴，[illegible]。期间会有警察的直升机和特殊部队阻截，[illegible]。最后一行人[illegible]，全力地冲[illegible]吧，5星通缉不好解决，但也到不能摆脱的地步。5.[illegible]

[illegible]

金牌条件：1.在[illegible]分[illegible]秒内完成任务。[illegible]

难点提示：1.[illegible]



[illegible]

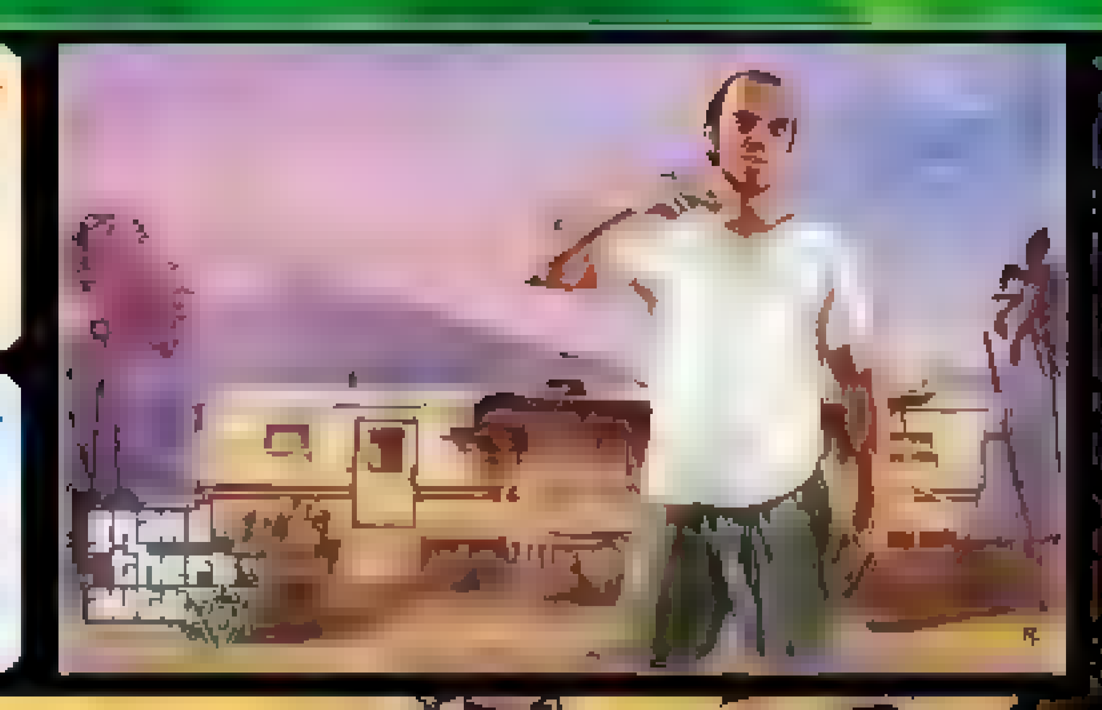
金牌条件：1 关开在在……不……就会让他走走成功，需要冒……

难点提示：1 这个任务……就……要去追……与前方……你到剧情结束后……对着在跟……被烦人……者会在剧情后会追走……而且……它完全不接受理开车……所以还是可以用……雷兰克林来追击都是很轻松的事情……得金牌

[illegible]

金牌条件：……即可……来自开枪……

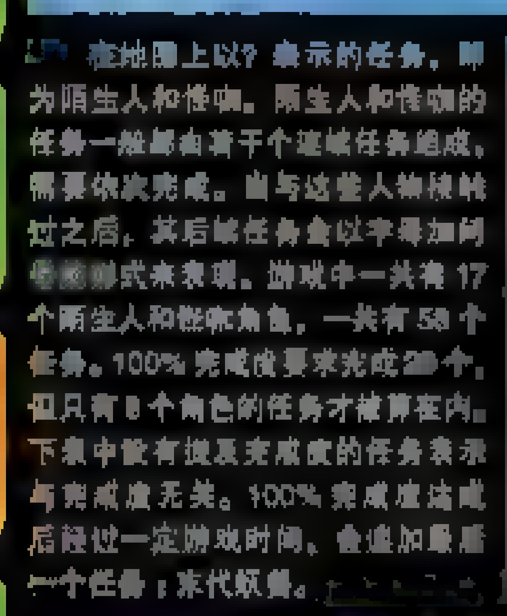
难点提示：1……简单点……他也会开车逃走……但追得不远……然后……最后……剧情……



陌生人和怪咖

在地图上以? 表示的任务，即为陌生人和怪咖。陌生人和怪咖的任务一般都由若干个连续任务组成，需要依次完成。当与这些人物接触过之后，其后续任务会以字母加问号的形式来表现。游戏中一共有 17 个陌生人和怪咖角色，一共有 58 个任务。100% 完成度要求完成 20 个，但只有 8 个角色的任务才被算在内。下表中没有提及完成度的任务表示与完成度无关。100% 完成度达成后经过一定游戏时间，会追加最后一个任务：东代取货。

由于金成就对陌生人和怪咖任务的金牌也有要求，所以下面将为大家奉上全金牌攻略！注意陌生人和怪咖的整个任务一般分为若干步骤，其中部分步骤不属于任务，故没有金牌要求。例如在巴瑞的任务中，用富兰克林见到巴瑞就会引发“哈草战士 富兰克林”的剧情，之后会出现“寻草历险”、“造炮狮蛙”这两个任务。在官网上被官方确定到“哈草战士 富兰克林”，拿不到“寻草历险”、“造炮狮蛙”，而只有“哈草战士 富兰克林”才关系到完成度。



全陌生人和怪咖一览表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
艾比盖尔	完成故事任务 内鬼之击 并买下海滩打桩码头	麦可	
巴瑞	完成[illegible]以及量哥的任务 幸福人生	全部	2个任务关系到完成度
凡佩玛	完成量哥的任务 幸福人生	富兰克林	1个任务关系到完成度
京巽	完成故事任务 崔弟小哥	崔佛	
瑞姆	完成故事任务 以小吃大	富兰克林	4个任务关系到完成度 最终任务需要完成全部游戏才会出现
缇娜蒂斯	收集完50个飞船碎片	富兰克林	1个任务关系到完成度 相关成就 解甲归田
瑕疵西蒙	详见说明	麦可	相关成就 至高至尚理
何希	完成量哥的任务 幸福人生	富兰克林	1个任务关系到完成度
雷许	完成故事任务 十全十美	崔佛	
玛丽安	完成故事任务 搞定复杂以及量哥的任务 幸福人生	全部	1个任务关系到完成度
非法移民缉捕者	完成故事任务 菲利普先生	崔佛	
莫德	完成故事任务 菲利普先生	崔佛	相关成就 只要活的
乔吉	完成故事任务 重修旧好	崔佛	
欧麦加	完成故事任务 出名或出丑	富兰克林	2个任务关系到完成度 相关成就 外星之物
厘雅	完成故事任务 有借有还	富兰克林	5个任务关系到完成度
疯狂杀戮任务	完成故事任务 崔佛 菲利普[illegible]	崔佛	相关成就 血光满天
菲利普女士	调头之后	崔佛	

巴瑞的任务比较特别，麦可和崔佛是射击，而富兰克林是偷车。富兰克林与巴瑞见面后，会触发剧情“哈草战士 富兰克林”，之后会遇到“哈草战士 寻草历险”和“哈草战士 造炮狮蛙”两个任务，全部完成后就会引发最后的剧情“哈草战士 虚张声势”，不过这个任务就是一个电话就完事了。关系到完成度的是富兰克林的两个剧情“哈草战士 富兰克林”、“哈草战士 虚张声势”。

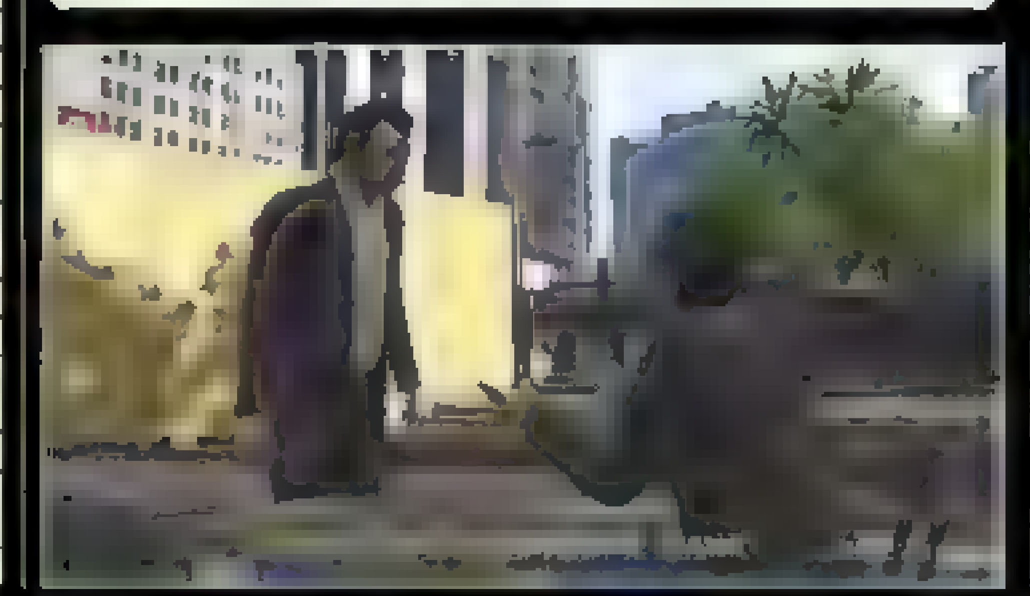
[illegible]

金牌条件：完成故事任务 ……

……所谓的……伤害……不明，如……

……





暗草战士·[illegible]

出现条件：完成哈[illegible]任务"[illegible]人回[illegible]"

对应角色：[illegible]

金牌条件之先发制人：在[illegible]开始出现的[illegible]4辆[illegible]车

金牌条件之[illegible]：[illegible]6[illegible]的[illegible]



共有5辆[illegible]车，[illegible]下来的时候就[illegible]。因此[illegible]下[illegible]的位置，待其出现后[illegible]，[illegible]。另外也要[illegible]时间[illegible]。如果[illegible]不[illegible]可以直接自杀再试。

暗草战士·寻车历险

出现条件：完成哈[illegible]1富兰克林

对应角色：富兰克林

金牌条件之时间：在2分45秒内完成

金牌条件之[illegible]：在不被[illegible]的情况下完成任务

由于警方[illegible]近，因此按GPS指示的路线[illegible]去[illegible]。[illegible]然后按GPS[illegible]下[illegible]。[illegible]之中，请放心。

暗草战士·[illegible]

出现条件：完成[illegible]富兰克林

对应角色：富兰克林

金牌条件之时间：在1分30秒内完成

金牌条件之[illegible]：[illegible]到

[illegible]目标[illegible]发现[illegible]。[illegible]目标[illegible]。[illegible]有难度。

[illegible]执行此[illegible]的任务有[illegible]的人气，不用说，自然是[illegible]"我只在电视上[illegible]"[illegible]。这一环节在日版中被改成两个人聊天了……[illegible]4个任务关系到完成度，等于是要全做。

[illegible]

出现条件：完成[illegible]的任务[illegible]拍到[illegible]

对应角色：富兰克林

金牌条件之[illegible]：[illegible]

金牌条件之[illegible]：[illegible]

如[illegible]金牌[illegible]。

狗仔 [illegible]

出现条件：完成狗仔

对应角色：富兰克林

金牌条件之[illegible]：[illegible]

金牌条件之[illegible]：在[illegible]完成整个脸部[illegible]程序

[illegible]对准目标人物的脸部，如果显示[illegible]色即为成功。[illegible]



[illegible]

出现条件：完成故事任务[illegible]

对应角色：富兰克林

金牌条件之[illegible]：[illegible]程中全程[illegible]

金牌条件之[illegible]：[illegible]的照片

由于[illegible]

狗仔[illegible]

出现条件：[illegible]

对应角色：富兰克林

金牌条件之[illegible]

金牌条件之[illegible]

[illegible]

狗仔 [illegible]不认人

出现条件：[illegible]

对应角色：富兰克林

金牌条件之[illegible]

[illegible]

[illegible]完成的任务是射击相关，只有两个，完成之后就可以开启射击场地，和完成度倒是没有关系。[illegible]

[illegible]

出现条件：完成故事任务[illegible]

对应角色：崔佛

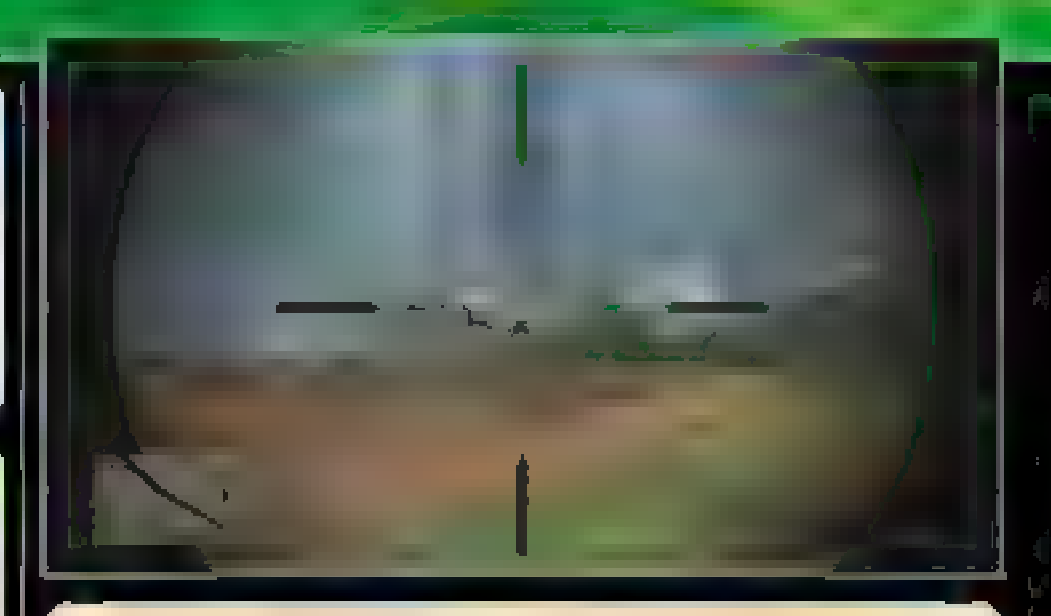
金牌条件之[illegible]

金牌条件之[illegible]：[illegible]个[illegible]全部射中，命中率[illegible]要有75%

金牌条件之[illegible]：[illegible]

[illegible]





公平竞争

出现条件：[illegible]

对应角色：崔佛

金牌条件之[illegible]

金牌条件之[illegible]

[illegible]打猎游戏的人可能不太清楚[illegible]在哪里[illegible]

[illegible]崔佛的4个任务全部和完成度有关。他的任务全部是特技相关，个个都做得相当精彩，而且难度也不算高。不管是不是为了完成度都强烈推荐一试。[illegible]

风险评估

出现条件：完成故事任务[illegible]

对应角色：富兰克林

金牌条件之[illegible]

金牌条件之[illegible]

金牌条件之[illegible]

[illegible]分钟[illegible]的任务，[illegible]

[illegible]

出现条件：[illegible]

对应角色：富兰克林

金牌条件之[illegible]

金牌条件之[illegible]

又一个[illegible]的任务，[illegible]

[illegible]风险

出现条件：[illegible]风险

对应角色：富兰克林

金牌条件之[illegible]

金牌条件之[illegible]

[illegible]

[illegible]风险

出现条件：完成目标风险[illegible]

对应角色：富兰克林

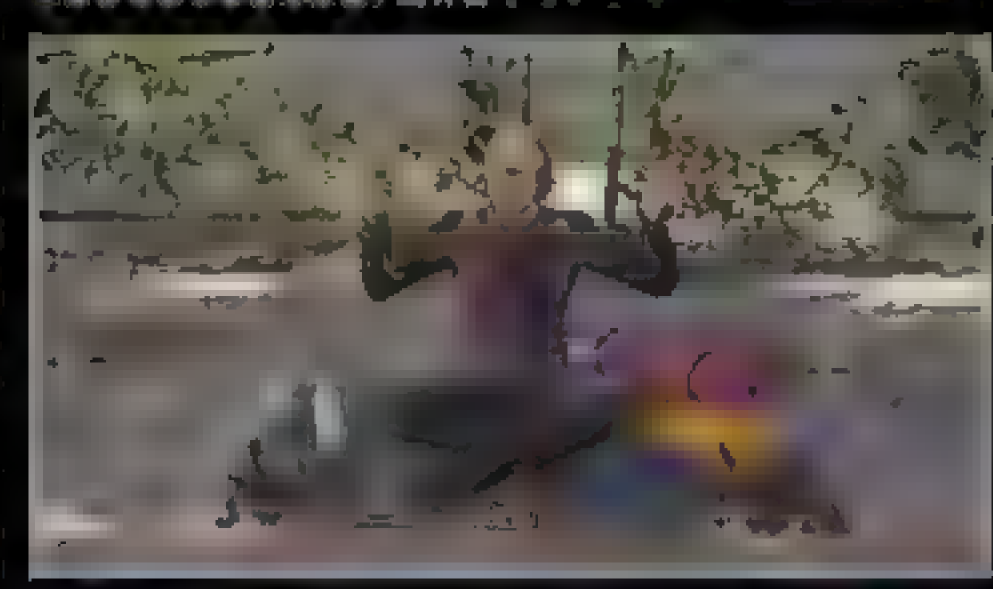
金牌条件之[illegible]

[illegible]

为了揭开[illegible]奥诺拉·[illegible]谋杀案的秘密，你需要在整个地图上收集50个残缺信件。完成这一步骤之后，你就可以面对[illegible]，同时解除成就；解开谜团。这50个残缺信件的地址如图所示。光盘也收录有收藏影像，注意影像的编号和地图是不一样的。

残缺信件很不起眼，加上没有提示，比较难找，所以除了这地图之外，还会有简单的文字说明。[illegible]，虽然是简单任务，但[illegible]不能[illegible]，等于是把寻找的时间用到了[illegible]上，[illegible]不值。

当集齐50个残缺信件时，地图上自动添加[illegible]人与[illegible]装备：[illegible]的明日之星。顺带一提的是关于这个任务其实游戏中有大量提示，比如电视节目、在特定时间出现的女[illegible]、房地产广告，甚至还有一个专门分析这个案件的网站。



[illegible]的明日之星

[illegible]

[illegible]

No.	位置
1	[illegible]
2	[illegible]
3	[illegible]
4	[illegible]
5	[illegible]
6	[illegible]
7	[illegible]
8	[illegible]
9	[illegible]
10	[illegible]
11	[illegible]
12	[illegible]
13	[illegible]
14	[illegible]
15	[illegible]
16	[illegible]
17	[illegible]
18	[illegible]
19	[illegible]
20	[illegible]
21	[illegible]
22	[illegible]
23	[illegible]
24	[illegible]
25	[illegible]
26	[illegible]
27	[illegible]
28	[illegible]
29	[illegible]
30	[illegible]
31	[illegible]
32	[illegible]
33	[illegible]
34	[illegible]
35	[illegible]
36	[illegible]
37	[illegible]
38	[illegible]
39	[illegible]
40	[illegible]
41	[illegible]
42	[illegible]
43	[illegible]
44	[illegible]
45	[illegible]
46	[illegible]
47	[illegible]
48	[illegible]
49	[illegible]
50	[illegible]

这个任务要在完成故事任务：其父其子以及官聊的任务：辛德人查一后就会出现，不过还有个附加条件。打开手机的浏览器，输入epsilon，回车搜索，进入第一个网页也就是EPSILON的官网，完成在线调查："评价自己的特性"。之后[illegible]号，前往之后就会发展剧情。这是一个连锁任务，每个步骤之间都有较长的间隔时间，下面按顺序解说一下。注意在游戏更新之前，如果玩家在通关后再来做这个任务，有一定几率遇到任务做不到的[illegible]档，由于本任务只关系到一个独立成就，和完成度以及其他支线无关，因此读档补救是可行的。

1.前往[illegible]号，剧情过后去可会收到一封邮件，信中要求捐款500元。[illegible]

2.再次前往[illegible]号，剧情过后需要按[illegible]。

3.第三次的剧情要求玩家将5辆车捐给组织。这5辆车中，佩加西瓦卡（Pegasi Vacca），贝飞特迪亚（Benefactor Surano）、埃努斯超级钻石（Enus Super Diamond）可以直接从网上定购。[illegible]（Declasse Tornado）就在埃[illegible]提示的车库附近就能刷出来，丁卡双T（Dinka Double-T）则会出现在故事任务中需要玩家替换手机原型的全部黑帮附近的车位。如果读档的话或不记得具体地点的话，[illegible]。注意每辆车都[illegible]。

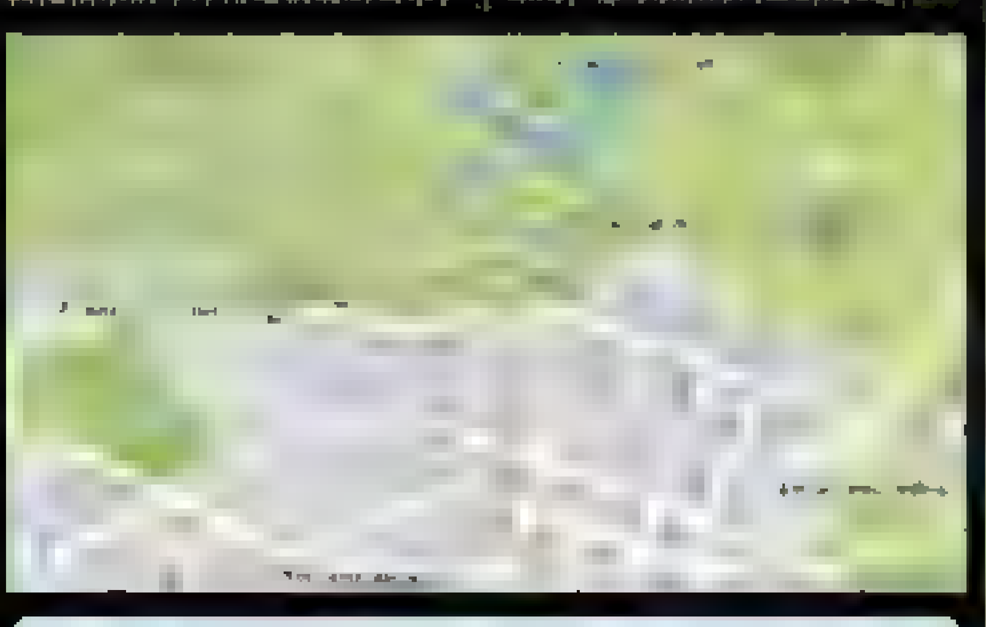
4.五辆车捐完，下一个任务要求玩家再捐两次款，每次5000元。

5.接着要在教会网站首页购买衣服，价格为25000元。

6.衣服送到家里的衣柜之后，需要穿着衣服生活10天。这里推荐玩家直接在家里连睡，十分无聊，如果哪一天会有提示，不过有时也会没有。但睡够了肯定有提示，之后的任务需要全身穿衣服，不要忘了。

7.赶往下一个任务，要求到[illegible]，需要在沙漠里跑[illegible]公里，可以用[illegible]别按A键，然后用橡皮筋或者胶带把摇杆往左摇杆的左下或右下来操纵，屏幕上会实时显示当前跑动的距离。

8.最后教会要求再捐[illegible]000元，就准参加最终任务。这个任务有三种选择：A.服从指示；B.开车带着钱逃走；C.干掉全部信众拿走钱。由于单玩任务时无法保存成绩的话，当然推荐第一次玩的时候选择后两种方式，这个任务的收入有200多万元，十分可观。不过不管选择哪个结局，都可以解锁对应的成就。



探索真理

金牌条件之使用暴力：在不使用[illegible]的情况下找出全部[illegible]品由[illegible]的位置不[illegible]，[illegible]可以了[illegible]

[illegible]

金牌条件之[illegible]：将[illegible]无伤地降落

金牌条件之[illegible]下风光：从[illegible]的一座桥下飞过

[illegible]

[illegible]

金牌条件之[illegible]：率先所有[illegible]的保全

[illegible]

河盖的任务只有一个，关系到完成度。完成这个任务之后就会开启[illegible]。

竞速时刻

[illegible]

[illegible]的名字[illegible]，为人[illegible]，[illegible]打到他的任务时[illegible]。完成故事任务：十全十美后，[illegible]就可以触发他的任务。你首先需要[illegible]15个竞争对手的[illegible]标记，地点可以从[illegible]的知识中的网址查看，并可直接显示在GPS上。完成这一步之后，才会引发之后的连续任务。[illegible]的任务既无关成就，也无关完成度，但由于比较搞笑，还是推荐。

[illegible]

[illegible]：[illegible]15个[illegible]

[illegible]

[illegible]

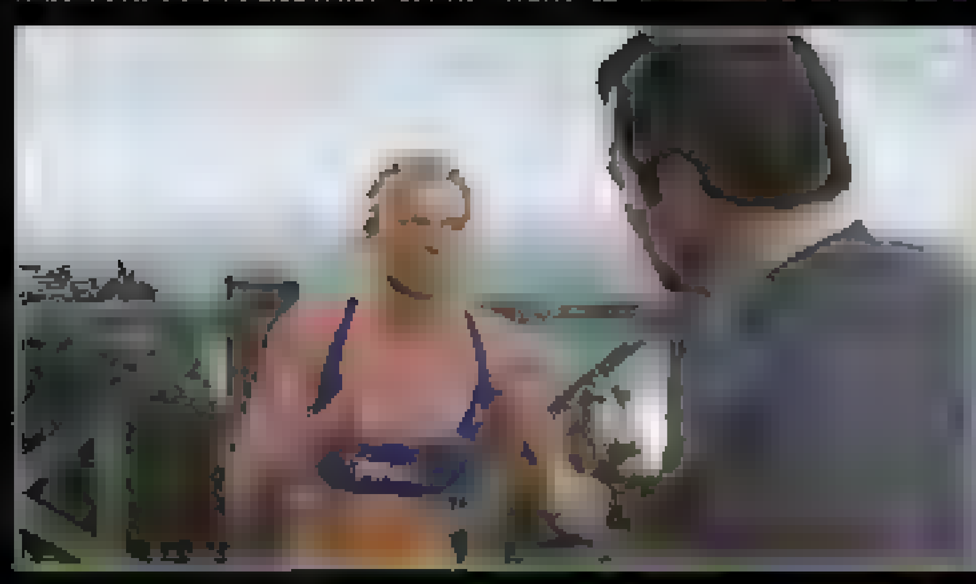
[illegible]

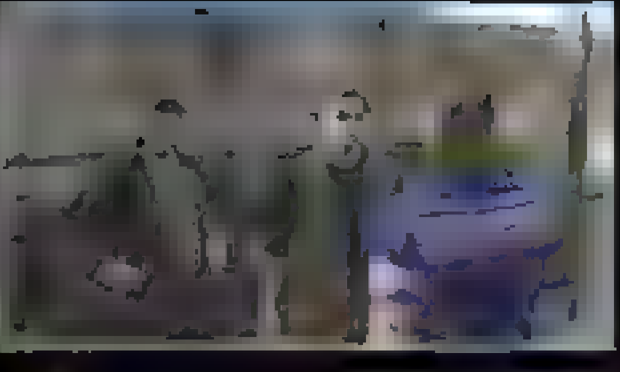
背信弃义

[illegible]

也是你能得罪的？金牌条件比较简单[illegible]

疯婆子玛丽安的任务全是体育运动相关的，原则体力加强后再来毫无难度可言。其中富兰克林的任务要求到完成度。





绑架移民的任务全部是开车追逐，除了第一辆之后便可单独做，不过想要车开得很十分吃力。要解决对手，就有能抽最快的办法。最后的结局比较出人意料。

这个任务是要玩家抓获4个潜逃的逃犯，你有两种选择，第一种是打死对方，第二种是将对方生擒。后者的难度很高，但只有将其活捉回去见警察，才能获得成就“只要活的”。4个逃犯中你只要活捉一个即可，但如果你将其全部打死，那么很遗憾，本周目你将与“只要活的”无缘啦。图中1是警局的位置，4个逃犯的位置分别在图上的2、3、4、6。这些任务无关完成度，但是有奖励。

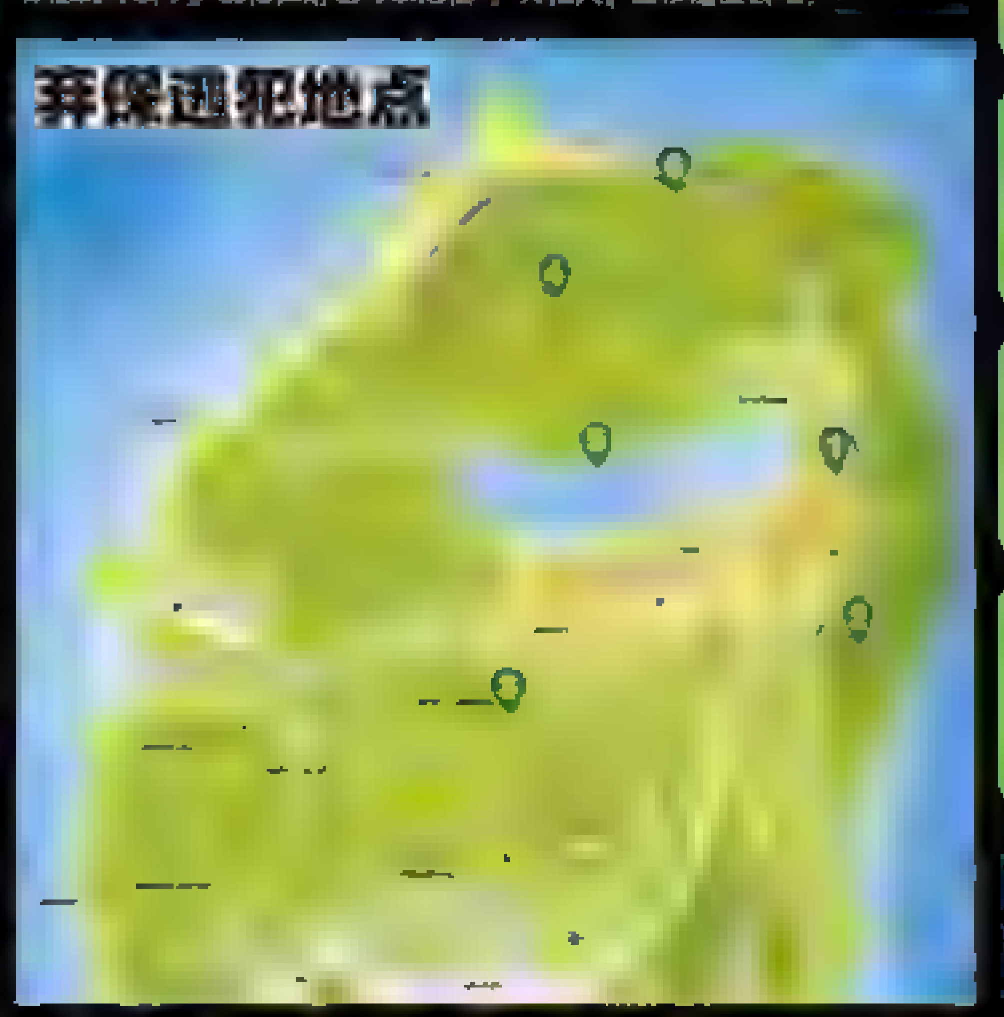
逃犯1：位于2处。他站在森林的正中央，胆子比较小。首先拿出你的车将他撞一下，然后跑上去用电击枪电他就可以了。机枪扫射也可以把他拿下。

逃犯2：位于3处。他身边有很多兄弟，可以随便抄杀，不过注意不要伤害了他。用电击枪射击，或是手枪打腿就能将其制服。

逃犯3：位于4处。这家伙是个极限运动爱好者，目前躲在全地图最高的山峰。你可以坐缆车到山顶，很快就会看到他。之后他会马上跳伞，你需要赶紧跟上。之后大家都降落在5，这家伙下地之后速度慢得可以，追上去吧！

逃犯4：位于6处。这个老头手上有枪，不过很快就会开跑，不用管其他人，直接追上去吧！

逮捕逃犯地点



针对贾森莫斯利男女会在完成故事任务：重修旧好后出现。他们的任务都是让你去寻找名人物品，名人物品会在地图上以一个[illegible]色的[illegible]表示，不过实际上[illegible]不是[illegible]收集品那样需要玩家寻找的，一般都是[illegible]找到名人就可以开始。

好莱坞纪念品-[illegible]

出牌条件：触发[illegible]的任务之后

对应角色：[illegible]

金牌条件之[illegible]：[illegible]威利

金牌条件之随意：与威利的随意交谈

"随意"[illegible]要从正门进，而是绕到后面从[illegible]进去[illegible]两个随意[illegible]，之后[illegible]威利[illegible]

好莱坞纪念品-[illegible]

出牌条件：触发[illegible]的任务之后

对应角色：[illegible]

金牌条件之斩草除根：用[illegible]的方式[illegible]

金牌条件之[illegible]：在不被发[illegible]现的情况下偷[illegible]

[illegible]的任务[illegible]后[illegible]之[illegible]当[illegible]走入

好莱坞纪念品-马克

出牌条件：触发[illegible]的任务之后

对应角色：[illegible]

金牌条件之[illegible]：[illegible]

金牌条件之[illegible]：用[illegible]的方式[illegible]

金牌条件之[illegible]：[illegible]的3个保镖

[illegible]

好莱坞纪念品-[illegible]

出牌条件：触发[illegible]的任务之后

对应角色：[illegible]

金牌条件之[illegible]：在[illegible]过程中全程[illegible]

[illegible]的任务[illegible]

好莱坞纪念品-[illegible]

出牌条件：完成[illegible]全部的[illegible]任务后

对应角色：[illegible]

金牌条件之[illegible]：在[illegible]过程中全程[illegible]

金牌条件之[illegible]：[illegible]到医院里的任何人

金牌条件之完美无缺：在[illegible]的情况下完成

[illegible]出现在[illegible]后[illegible]最后也可以拿到"完美无缺"[illegible]



好莱坞纪念品-[illegible]

出现条件：完成好莱坞纪念品[illegible]

对应角色：[illegible]

金牌条件之[illegible]：在[illegible]

金牌条件之[illegible]：[illegible]

玩家可以选择是[illegible]，不过[illegible]

要求玩家在火车撞上前的[illegible]秒钟才离开车子，正常情况下这明显不可能，因此正确的做法是[illegible]车往火车撞过去，然后[illegible]，这样就可以达到要求了。玩家在尝试时[illegible]，[illegible]个任务[illegible]



完成故事任务：[illegible]后，[illegible]可以引发这个任务。这个任务关系到完成度以及相关成就：外星之物。任务的完成方法是收集齐50个外星飞船的部件，飞船部件比残骸信件大得多，而且靠近时还有[illegible]的音效，因此难度[illegible]不少。具体位置可以参见地图，全部找齐之后可以获得一辆外星[illegible]车，十分[illegible]，可惜[illegible]的这辆车因为更新前的车库BUG而[illegible]了……

[illegible]，[illegible]的编号和地图是不一[illegible]。

[illegible]

1	[illegible]的[illegible]中间[illegible]上去，然后走中央[illegible]
2	[illegible]上
3	水下
4	小岛上
5	[illegible]上
6	[illegible]的中间
7	一个[illegible]
8	[illegible]直升机平台
9	[illegible]下的[illegible]，在一个[illegible]下的[illegible]
10	从[illegible]上去
11	[illegible]下[illegible]可以看到
12	[illegible]，需要直升机
13	[illegible]，[illegible]有个山洞，洞里就是
14	[illegible]
15	[illegible]，需要直升机
16	在[illegible]下[illegible]中央，白天有不少[illegible]工人的地方
17	在[illegible]小楼的平台上
18	[illegible]中央
19	[illegible]，需要直升机
20	[illegible]上
21	水下
22	河边[illegible]
23	水下
24	[illegible]

25	[illegible]
26	需要直升机
27	[illegible]
28	[illegible]的水下
29	野外的空地上
30	[illegible]
31	路边的[illegible]
32	[illegible]下面
33	[illegible]下
34	[illegible]
35	爬上[illegible]巨大大楼，可通过[illegible]
36	[illegible]
37	河边
38	[illegible]上
39	山上，需要直升机
40	[illegible]外星人[illegible]的[illegible]上
41	水下
42	河边[illegible]
43	[illegible]的小房子里
44	[illegible]下的[illegible]，需要用直升机[illegible]进去
45	[illegible]上
46	山[illegible]
47	[illegible]大的[illegible]子里
48	路边的一个小[illegible]里
49	[illegible]边[illegible]的小楼的[illegible]
50	巨大的[illegible]里

这样的任务基本一样，就是让富兰克林开着拖吊车去指定地点吊一辆车，出发点都是一样的。吊车时无论是从前方还是后方都可以。吊车的速度不快，但惯性不小，因此过弯时依然要多发动特殊能力来避免翻覆。这样的5个任务均关系到完成度，因此必须全部完成。

牵拖人生一

出现条件　完成故事任务 [illegible]
对应角色　富兰克林
金牌条件之时间　在[illegible]分钟之内完成
金牌条件之额外红利　让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生二

出现条件　完成牵拖人生
对应角色　富兰克林
金牌条件之时间　在5分30秒之内完成
金牌条件之额外红利　让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生三

出现条件　完成牵拖人生
对应角色　富兰克林
金牌条件之时间　在7分钟之内完成
金牌条件之额外红利　让载具保持吊挂直到送到

牵拖人生四

出现条件　完成牵拖人生三
对应角色　富兰克林
金牌条件之时间　在6分钟之内完成
金牌条件之额外红利　让载具保持吊挂直到送到

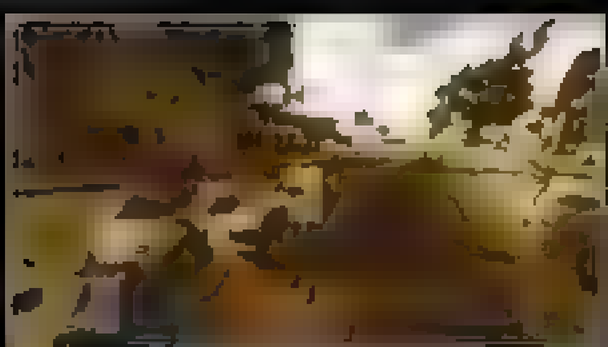
牵拖人生五

出现条件　完成牵拖人生四
对应角色　富兰克林
金牌条件之时间　在[illegible]分钟之内完成
金牌条件之额外红利　让载具保持吊挂直到送到



疯狂杀戮是崔佛的专属任务，在完成故事任务：崔佛-菲利普产业后就会出现，每完成一个，新的疯狂杀戮任务会依次出现。疯狂杀戮的玩法很简单，就是在限制时间内干掉一定数量的敌人。不过疯狂杀戮任务有个特别的地方，就是金牌条件必须在一次游戏中达成，而不能像其他的任务那样分开达成。

在疯狂杀戮任务中崔佛的防御力很高，再加上有特殊能力，想死并不容易。由于任务时间很紧，因此最好不要躲着，全力拼杀即可。当体力不足时就发动特殊能力，打完之后再找一些掩护可以回血。如果感觉发挥不好，可以选择自杀，重新读档再来挑战。



疯狂杀戮一

金牌条件1　干掉45个敌人

金牌条件2　完成[illegible]个爆头

金牌条件3　破坏两辆载具

[illegible]

疯狂杀戮二

金牌条件1　干掉45个敌人

金牌条件2　完成[illegible]个爆头

金牌条件3　破坏两辆载具

[illegible]

疯狂杀戮三

金牌条件1　干掉50个敌人

金牌条件2　完成6个爆头

金牌条件3　破坏两辆载具

崔佛的武器[illegible]……[illegible]的敌人要尽快清[illegible]，否则不会刷出新[illegible]的敌人。

疯狂杀戮四

金牌条件1　干掉45个敌人

金牌条件2　完成6个爆头

金牌条件3　破坏两辆坦克

[illegible]……但是中途出现的两辆坦克[illegible]……因此我们比较安全……[illegible]

疯狂杀戮五

金牌条件1　干掉[illegible]个敌人

金牌条件2　完成[illegible]个爆头

金牌条件3　破坏两辆载具

[illegible]

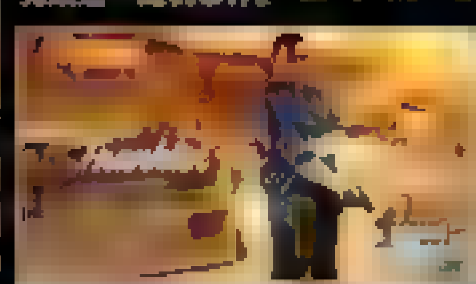
这个任务的发生时机是通关之后，当崔佛回到自己一开始的藏身处时，就会遇到他的妈妈——菲利普女士。接下来崔佛需要找一辆被偷的车，只要自杀进医院，出来的时候就能看到这种车，然后把车开回家就算完成了。

随机事件

顾名思义，这是在游戏中随机出现的事件，一共有57种，100%完成度只要求完成其中14种，难度不大。随机事件其实并非随机，其发生的地点都是固定的，只要玩家选择的角色正确，而且不处于任务之中时，就会遇到这些事件。

部分随机事件对故事进度有要求，因此玩家可以在通关后再来补齐。但要注意其中有一个任务要求故事进度不能早于某个阶段，十分重要，有志于全随机事件达成的朋友请具体看“西门·叶特曼”这个部分。

随机事件出现时，屏幕左下方的小地图会突然刷新一下，同时地点上出现一个蓝点，这就表明随机事件出现了。随机事件的种类多种多样，大部分都不能重复发生。随机事件完成后的奖励也是多种多样，从几百块钱到直接提升能力应有尽有，最为宝贵的是股票相关事件，可以令玩家手上的钱大幅增加，一定要留到关键时刻再用！另外要注意的是部分敌人任务让你去完成的话会出现些奇怪的要求，这种成就……而且连续三次之后……完成这一随机事件。



抢劫自动提款机

地图标记：黄黑黄大符号

对应角色：全部

有人在ATM取钱时被抢……

[illegible]

[illegible]

地图标记：红白蓝旗标记

对应角色：全部

[illegible]

[illegible]

对应角色：全部

[illegible]

[illegible]

地图标记：1

对应角色：全部

[illegible]

[illegible]

地图标记：2

对应角色：全部

车里有人……

[illegible]

地图标记：3、4

对应角色：全部

[illegible]

偷车[illegible]城市

地图标记：5

对应角色：全部

[illegible]

[illegible]

地图标记：6

对应角色：全部

[illegible]体力+3……

[illegible]

地图标记：7、8、9

对应角色：全部

[illegible]700大[illegible]

婚礼

地图标记：10

对应角色：全部

[illegible]

[illegible]

对应角色：全部

[illegible]40元……

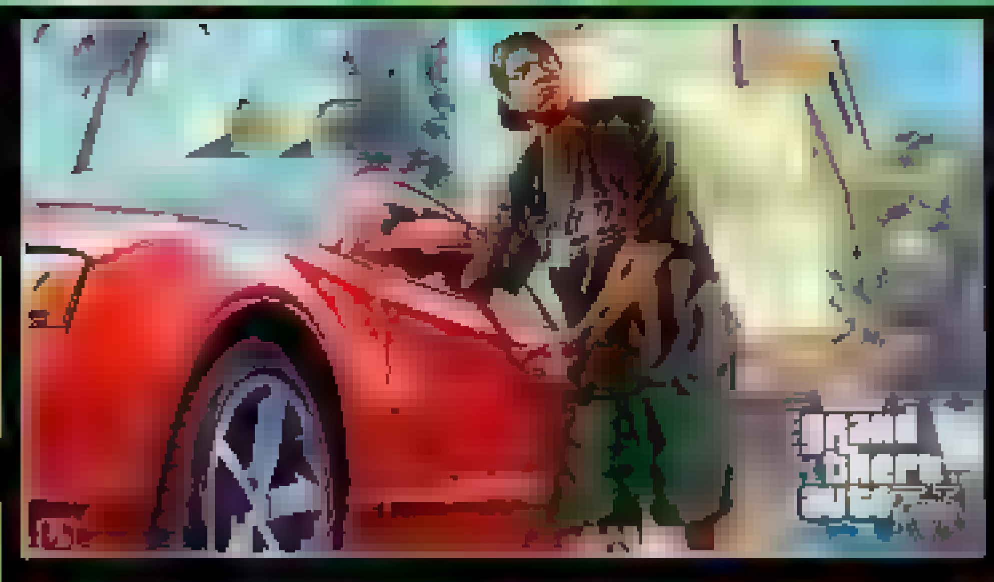
[illegible]

地图标记：12

对应角色：全部

[illegible]





偷车2

地图标记：3

对应角色：全部

和偷车[illegible]一样，[illegible]除了[illegible]外，[illegible]

[illegible]

地图标记：14、15

对应角色：全部

[illegible]逃逸的抢劫犯，[illegible]阻止其逃跑。之后[illegible]的[illegible]可以[illegible]

[illegible]乡间1~2

地图标记：16、17

对应角色：全部

[illegible] 250 [illegible] 2 的[illegible]

[illegible]

地图标记：18

对应角色：全部

[illegible]

[illegible]

地图标记：19

对应角色：全部

[illegible]

乡村[illegible]

地图标记：20

对应角色：[illegible]

遇到[illegible]

乡村[illegible]

地图标记：21

对应角色：全部

警察正在追捕两名抢劫犯，两人身上各有 5000 元，可以[illegible]人，也可以[illegible]了犯人之后拿了[illegible]

[illegible]

地图标记：22

对应角色：全部

[illegible]

女[illegible]人生

地图标记：23

对应角色：全部

[illegible]如果玩家[illegible]的话，那么可以选择[illegible]送到[illegible]，当然[illegible]

[illegible]

地图标记：24

对应角色：全部

[illegible]

[illegible]

地图标记：[illegible]

对应角色：全部

[illegible]

[illegible]仔队

地图标记：27

对应角色：全部

[illegible]那么可以选择[illegible]，当然这就不算完成。

[illegible]

地图标记：28

对应角色：[illegible]

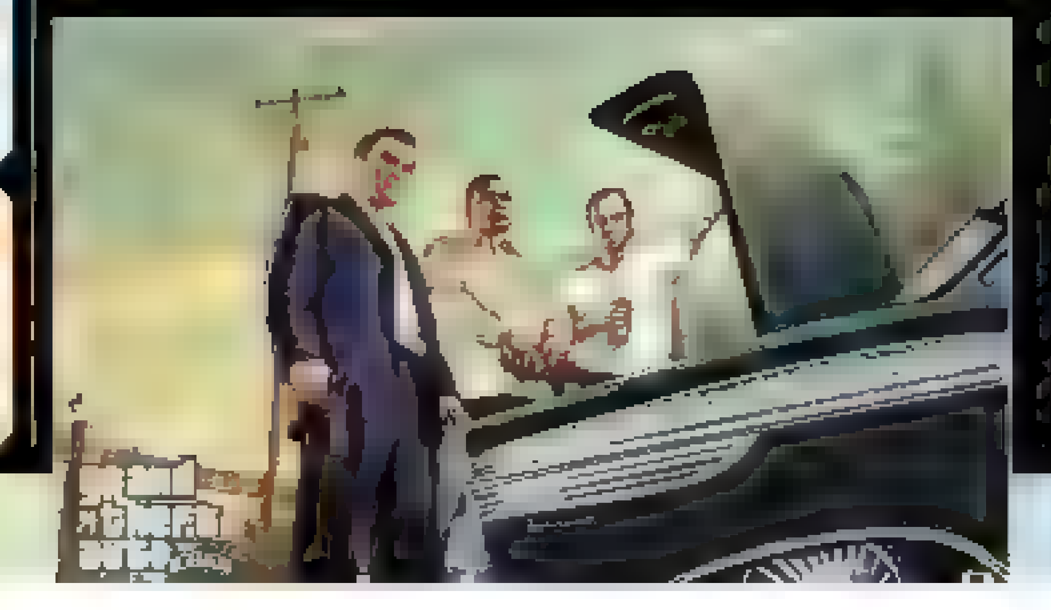
[illegible]

[illegible]

地图标记：29

对应角色：全部

[illegible] 2000 元[illegible]，同时[illegible]，分红为 10%。如果玩家[illegible]的话，那么可以[illegible]，当然这就不算完成。





潜舰车1·2·3·4

地图标记：30·31 12·13

对应角色：全部（2为 [illegible] 布兰克林）

潜舰车任务就是把客人送往其指定的地点，尽管目的简单，但做事却 [illegible] 而且回报客人一样 [illegible]

[illegible] 的回报虽然只有100元和驾驶+5，但客人会提示你对 [illegible] 的 [illegible] 之后 [illegible] 请 [illegible]

2的回报是驾驶+5 [illegible] 同时 [illegible] 左 [illegible] 如果 [illegible] 的人 [illegible] 可以选择把他们送到 [illegible] 公园的 [illegible]

[illegible] 的回报是驾驶+5 [illegible]

4是帮助 [illegible] 的 [illegible] 驾驶+5 [illegible]

[illegible]

地图标记：34

对应角色：麦可、富兰克林

[illegible]

请挽少女到喘着

地图标记：35

对应角色：麦可、富兰克林

[illegible] 也可以直接 [illegible]

[illegible]

地图标记：36 37 38

对应角色：全部

[illegible] 其中2 [illegible]

[illegible]

地图标记：39

对应角色：麦可、富兰克林

发生车祸的 [illegible] 如果 [illegible] 把他送到目的地 [illegible] 可以获得驾驶+3作为奖励

截送犯人2

地图标记：40

对应角色：麦可、富兰克林

穿橙色囚衣的犯人靠近车1后会抢枪抢车，不管 [illegible] 都没有奖励

[illegible]

地图标记：41 42

对应角色：全部

[illegible] 2000元 [illegible] 店家 [illegible] 没有任何奖励 [illegible] 2发生在 [illegible] 把2000元还给店家后 [illegible] 下次 [illegible] 时可打七五折优惠 [illegible] 真是便宜！

[illegible]

地图标记：43

对应角色：麦可、富兰克林

全随机事件中最麻烦的 [illegible] 从 [illegible] 到 [illegible] 之间的 [illegible] 完成，并要完成"交换条件" [illegible] 事件在地图 [illegible] 完成之后 [illegible] 会 [illegible] 如下午4点 [illegible] 这时只要 [illegible] 完成任务。如果 [illegible] 出现自动保存的标记，即代表成功。 [illegible] 奖励都是ZERO

正中下怀

地图标记：44

对应角色：全部

[illegible] 会有追兵出现 [illegible] 这个任务没有任务奖励 [illegible]

[illegible]

地图标记：45

对应角色：全部

[illegible] 驾驶+5，如果不归还的话，可以获得最多的 [illegible] BIG [illegible] 但 [illegible] BUG [illegible]

[illegible]

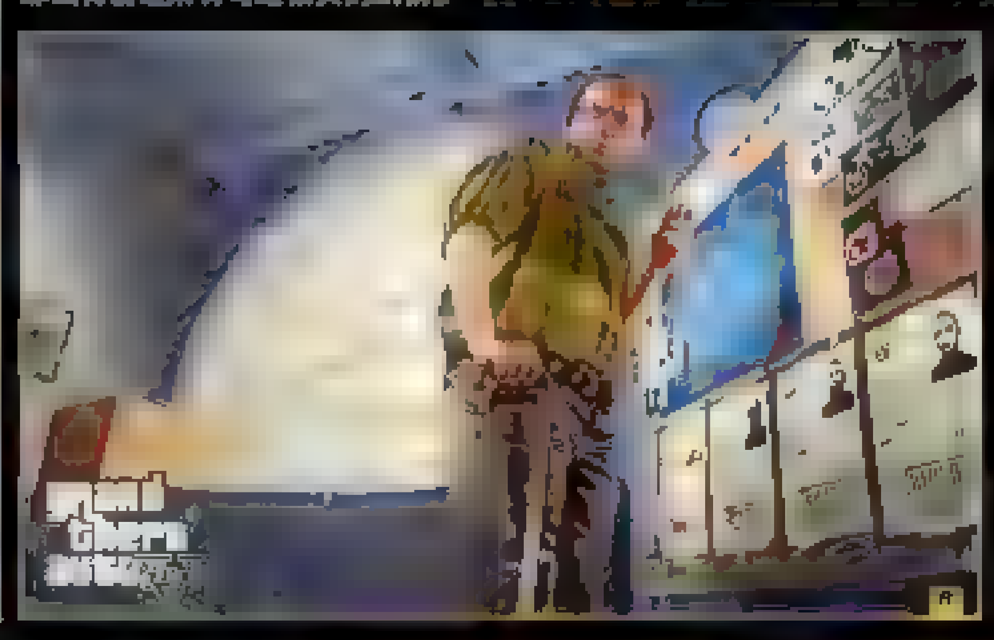
地图标记：46

对应角色：全部

[illegible]

这个事件不算入随机事件中，不过还是说一下。[illegible] 时，可以 [illegible] 为 [illegible] 作 [illegible]。如果累计杀了4人之后，再去到 [illegible] 就会引发这个事件。之后就是和教徒们的决战，全部杀光之后可以找到几个 [illegible] 里面都是 [illegible] 万元。此外这里还有火 [illegible] 等武器，可 [illegible]。

不触发这个事件也可以进入 [illegible]，具体请参照地图上的黑白X位置。不过 [illegible] 之后会 [illegible]。如果 [illegible] 人之前先 [illegible] 一趟，那么 [illegible] 之 [illegible] 的 [illegible]。



爱好和消遣

游戏中一共有17种爱好和消遣，共计58项。百分百完成度要求玩家完成其中的42项，不过和陌生人和怪咖一样，并不是所有爱好和消遣都算在内。下面就为大家做列表的形式进行说明。没有被算入完成度的任务或项目与完成度无关，很多爱好和消遣也有金银铜牌的设计，不过由于成就要求不高，大家可酌情完成。



[illegible]	[illegible]
空中武器走私	5项，相关成就：[illegible]
地面武器走私	5项，相关成就：[illegible]
环保先锋	此项随[illegible]任务[illegible]
接私人客户	相关成就：[illegible]
[illegible]	此项随[illegible]后续
飞行学校	100%完成度要求在[illegible]铜牌
跳伞	100%完成度要求完成13个跳伞任务
越野机车或全地形车赛道	100%完成度要求在8场比赛中至少每场拿到一面铜牌
物业管理	[illegible]物业[illegible]出现
水上竞速	100%完成度要求在[illegible]铜牌
[illegible]	100%完成度要求[illegible]一块铜牌
[illegible]	100%完成度要求[illegible]
[illegible]	100%完成度要求[illegible]
[illegible]	100%完成度要求[illegible]
[illegible]	100%完成度要求[illegible]铜牌
[illegible]	完成[illegible]的任务后出现，100%完成度要求在[illegible]中至少拿到一面铜牌
[illegible]	100%完成度要求[illegible]
[illegible]	完成[illegible]的全部任务后出现
[illegible]	[illegible]

走私

当你购买下废弃的机场狗窝之后即可开展空中和地面的走私任务。空中武器走私比较麻烦，原因在于回来途中很容易被击落，一旦失误就得整个任务重来。首先飞行方向是很有讲究的，一些背山的目标就需要切着山飞行而不是对着山飞行，寻找合适的路线会省下不少时间。其次技巧，接近目标时降速，扔完之后立刻加速。高度问题不是特别大，只是越高就需要越大的降落距离，玩家可根据自己的实际情况来选择飞行的高度。第5个任务里玩家需要在环岛一样的地方去抢夺对手，对飞行方向有很高要求，好在还有时间限制，慢慢来就行。

地面武器走私要求只要记好路线就可出发，难度并不大。

两种任务各完成5个之后，即可解锁成就：军火贩。

接私人客户

当家兰克林买下市中心计程车行当上老板之后，有一定几率会收到公司来电，要求接载私人客户。这个任务和随机事件中的送人差不多，但会有不少剧情，还有可能出现枪斗场面，注意一定要达成最后目标才算完成。当玩家完成一次这样的任务之后即可解锁成就：[illegible]。在没事的时候，推荐大家还是做做这方面的任务。

跳伞

13个跳伞任务十分有趣。一般这种任务的触发地都会有一架直升机，走过去按Y即可开始跳伞。也有部分跳伞是需要捡起地上的跳伞包来触发的。跳伞任务虽然有一定难度，但可以随时重试，所以要想通过的话不难。跳伞任务只要完成即可，没有评价要求。

下面介绍几个跳伞技巧：

1.如果是飞得过远，就直接开伞，然后什么都不做即可。

2.左摇杆推上是加速下落，往下是减速下降。

3.小幅改变方向用左摇杆，大幅改变方向用LB、RB。

4.同时按LB+RB可大幅减速，一般用于最后的落地阶段。

部分跳伞任务的触发点可能会让玩家误解，下面介绍一下。任务编号以大地图上的编号为准。

5号：大楼门口花坛旁边地上的跳伞包。

6号：需要一直沿梯子往上爬。

7号：必须坐直升机才能抵达。

物业管理

游戏中玩家可以花钱购买物业。游戏中共有25处资产可以购买，部分资产会限定购买角色。100%完成度要求购买5处资产，你可以选择价格便宜的资产来购买。

物业分为两种，一种是停车库、机场、码头这种能提供玩家便利之处的资产，不过没有其他收入；另一种是每月可以获得一定的收入的资产。不过资产带来的收入相比不是你购买出的钱，回报率较高的电影院也需要[illegible]周才能回本，除非你准备在这座城市里待很久，否则的话想通过买资产赚钱是不可行的。

游戏最终后的几千万资金是用不到资产的话，还真用不出去。一般来说买资产都需100周以上才能回本，不过对于想长时间逗留于游戏世界的人来说还是值得投资的。不然这几千万的钱拿着干嘛呢？而且部分资产买下来之后还会引发特殊任务，例如打倒竞争对手、打退来犯的黑帮等等，值得一试！以下推荐几个优秀资产：

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	29周回本
[illegible]	122周回本
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

游戏中最贵的两处物业都很不划算。3000万的那个电影院需要211周才能回本，坑爹的高尔夫球场更是需要567周才能回本！而且高尔夫球场买下来之后自己带朋友来还得付钱，唯一的好处就是可以穿任何衣服去打高尔夫球，实在是[illegible]。

其他

名为"其他"的这些杂项，包括了游戏的方方面面，一共有90项。100%完成度要求完成其中特定的18项，这18项相当花费时间，能否达成可以说是对你是不是真爱的重大考验。另外还有一些项目虽然和完成度无关，但又直接关系到特定成就，完美主义者依然不能错过。

通过手机网络的购物与交通，你可以定购各种车辆，从最便宜的自行车到最昂贵的豪车应有尽有，最夸张的是还能定购坦克。定购的车辆会出现在你的车库之中，100%完成度要求你至少在网上定购过一辆车。



去电影院看场电影吧，3家电影院的位置都会在地图上标出来。100%完成度要求你至少看过一场电影。顺带一提的是，通关后还可以观看麦可当制片的那部电影。

相信很多人在剧情之后就再也没理过可怜的狗狗。换上富兰克林去带小查转一圈吧！遛狗时可以扔球和它玩耍，玩上一阵子可以给完成度添上一笔了。

当玩家夜晚开车来到特定地点时，一些穿着暴露的街边女性会问你是否需要特殊服务。注意对方会拒绝上破车、跑车。当对方上车之后带她去没有人的地方，就可以开始HAPPY了。100%完成度要求玩家至少接受一次特殊服务。

在脱衣舞俱乐部花钱可以让女郎为你跳私人舞，如果把她的好感度刷满，那么她有时会答应和你发展进一步关系。之后用电话联络她叫出来就成功了。100%完成度要求玩家至少接受一次私人服务。

游戏中有19家商店可以抢劫，位置参见随机事件部分。这种抢劫十分简单，只要冲进去拿枪对着收银员即可，每次收入不多，最低100元，最高1200元，随机而定。注意不能打死收银员，否则不算抢劫成功。100%完成度只要求玩家成功抢过一家店即可，十分简单，有时玩家换人时就会出现在某一家店外。

收集太空船部件也就是陌生人和怪咖中的欧米加，一共有50个太空船部件有待收集，和残缺信件一样，你可以借助狗狗的力量来帮忙寻找。靠近太空船部件时会有特殊音效，因此比残缺信件找起来容易一些。100%完成度要求玩家收集齐全部50个太空船部件，凑齐全部部件完成任务后会获得一辆特殊载具。

收集残缺信件也就是陌生人和怪咖中的[illegible]案件。具体就不多说了，100%完成度要求玩家收集齐全部50个残缺信件。

游戏中存在着15个侧飞挑战，你只要完成其中的8个即可满足100%完成度的要求。但完成全部的侧飞挑战关系到成就：千钧一发，因此完美玩家们还是应该以此为目标。建议玩家先上飞行学校来提高自己的飞行技巧。侧飞挑战的内容一般都是从两座紧邻的摩天大楼之间侧着飞过去，具体地点参见地图。

侧飞点分布图



穿桥引线点分布图



飞车特技点分布图

游戏中存在着50个穿越桥洞的飞行挑战，你只要完成其中的25个即可满足100%完成度的要求。但完成全部的钻飞挑战关系到成就：千钧一发，因此完美控们还是应该以此为目标。根据桥洞的高度推荐采用的飞机也不太一样，记得让飞行数值高的崔佛来挑战。

注意部分桥洞要求完美通过，有一点点碰擦都不行。如果飞过去时还有提示完成新的挑战，就得重来了。另外游戏更新之前有可能出现BUG，即无论怎么完美飞过都不算通过，这种情况下需要换一架飞机再开。

可能很多玩家在流程中已经发现了部分飞车特技跳跃点。和飞行挑战不同的是，特技跳跃有失败的可能，玩家必须让载具平稳地四轮着地才算成功。游戏中存在着50个特技跳跃点，你只要完成其中的25个即可满足100%完成度的要求。但完成全部的飞车特技关系到成就：我行我秀。根据跳跃点的性质，玩家需要准备的载具也不一样，例如有的跳跃点用摩托车才好完成。

游戏中有30个核废料收集，收集核废料无关完成度，但关系到成就：废料管理。另外每回收一个核废料可拿到23000元，30个收集完的话还是一笔不小的收入。水下作业十分麻烦，不过由于有探测程序，因此难度不算高。

在游戏通关后你可以打电话把另外两位主人公拉出来搞聚会，100%完成度要求你完成以下4种活动：看电影、丢飞镖、去脱衣舞俱乐部和泡酒吧。

埃普西隆遗迹：一共10处，收集后可以更好地了解埃普西隆的秘密。

飞船部件：这也就是陌生人和怪咖中的奥美盖尔任务，一共有50个部件，靠近时声纳会直接在地图上提示。

隐藏宝箱：游戏中存在着12个宝箱，里面都藏有数万元资金，可以用来赚点儿启动资金。



心得分享

从能力增加方式来看，挂机练能力是完全可行的，推荐玩家使用连发手柄，另外还有橡皮筋、透明胶、牙签。

体力：找个荒僻，用牙签卡住A键，摇杆往左下或右下方固定，就可以了。

潜行：接个有敌人的任务，走到偏角，进行潜行模式，蹲伏在定位并不动，附近的敌人越多越容易练。

飞行：直接开个直升机悬空，RT键即可，不过这种方式的速度偏慢。

肺活量：有了潜水服之后，在水下待着即可，游戏网里也有潜水服了，还要练活量干嘛。



游戏中的5星通缉不是吹的，正常情况下玩家几乎就是被秒的命，但也有办法让你能强撑过5星，那就是上火车。即使是5星通缉的追捕，对于高速行驶的火车也没有办法，而玩家还可以在火车上偷射警察军队玩儿，再加上风景这边独好，真是太享受了！来，兄弟们喝起来！让我们红尘作伴，活得潇潇洒洒，策马奔腾，共享人世繁华！

注意事项

1. 以下有轻微剧透！

2. 此点在更新之后获利已大幅下降，不过操作得当的话，亿万富翁仍然不是问题。

3. 读档并不能修正股票的走势，股市必定会上涨或下跌，因此要见好就收。

玩家在游戏中拥有数不清的赚钱方法，从最简单的杀人抢劫到高大上的炒股都可以，只不过部分赚钱方法实在太慢，如开出租车，辛苦跑一趟也就几十块钱而已。故事中包含了若干个劫案任务，可以为玩家提供近3000万元的收入，十分划算。这里介绍一下游戏中究极的赚钱方法，那就是股票。股票的买卖方法是调出手机选择网路→财经与服务→LCN或BAWSAQ市场。由于三名主人公的金钱是分开计算的，因此在进行上面步骤时要注意切换角色。

1. 首先玩家正常推进剧情，当发展到富兰克林获得暗杀任务之后，就可以赚钱大干一笔。第一个暗杀任务是酒店暗杀行动，不要完成，完成之前，播先购BAWSAQ的股票会大涨约80%。

2. 之后跳过所有的暗杀任务不做，直到游戏通关后拿到近3000万元的巨款再来。先来多重暗杀行动，该任务完成后，弗林尼尔（LCN）股票会上涨约80%。这时红木烟业（LCN）会暴跌，果断购入，之后经过相当长时间后红木烟业会暴涨300%，从此大发！

3. 巴士站暗杀行动：先入永恒电信（BAWSAQ）待其涨至55%左右时抛掉，然后投资其竞争对手多径电信（BAWSAQ），最后可以涨至30%（趋势是，这就是基本的增值！）

4. 建筑师暗杀行动：成功之后戈德（BAWSAQ）的股票会暴跌，待其跌破20%点后果断购入，待其涨到100%时抛掉。

5. 工地暗杀行动：此回报利的股票是钻石金库（LCN），大概可以涨到80%。

6. 附加事件之达人去电场：完成后购买华电讯（BAWSAQ）股票可以上涨30%。

如果全部都能顺利完成，最后三名主人公身家都能突破20亿。

富可敌城：游戏中的股市变动是随游戏时间而变化的，一般很慢，但在发生特定事件时除外，可以用睡觉存档的方法来加快时间的流动，跳过存档过程即可。特殊经验：不过需要注意的是存档读档对股市行情没有影响，因此若不到达目标值时就应该果断抛出，以免财务损失。

如果你不愿意在所有暗杀任务做完，那么只能指望股市的细微变化来赚钱了，尽管这种赚钱办法很慢，但由于通关后本金较厚，哪怕只变动几分之一，也有数万元入账。若不做其他任务或购买资产，就算打现实时也没关系，多等一下就可以涨回来。

对于能联网的玩家来说，就算错过了暗杀任务，要赚到超大钱也不是没有可能，那就是在线股市BAWSAQ。和LCN相比，BAWSAQ还是有可能某天就出现较大波动的，因此赚钱也成为了现实。虽然股市的波动掌握在Rockstar手中，不能用读档的方法来改变，但BAWSAQ还是很有规律的，那就是——买涨不买跌。股市的波动可以在官网直接查看，地址是：http://zh.socialclub.rockstargames.com/games/gtav/bawsaq

如果你发现有一支股票一直处于涨势，那就毫不犹豫地跟进吧！相反如果你想抄底，也不要在你觉得的最低点出手，而是一定要看到它有上涨趋势时再出手。在截稿时，目前符合这两个条件的股票是武装国度（AMU）和博士百货（PIS），不少朋友靠PIS赚了数亿元。

当你的角色昏迷时，只要被送进医院后转回来，就可以修好角色。如果你的人质在一个相当的位置，与其辛劳回来，倒不如直接被人睡觉。入一段时间后你就会回到医院，体力修复了，但在家中出现的危险更高，最好方式是维持你不想被收钱的方法可以先抵押上所有钱买股票，然后用人物爬或丢手雷炸自己炸死，很快就会从医院出来。

在游戏更新之前，有些技巧可以免费购买资产。在购买资产时游戏会需要玩家进行一次确认（资金要能购买资产时才成立），确认购买后会进入短暂的资产展示动画阶段，这时候按START键进入菜单，在游戏选项卡选一个任务重载，任务结束后回到游戏中，就会发现资产已经买下，但是钱没有扣，等于免费购买。

但此法有一定局限性，如果买机库、车库、码头的话，会出现买了却不能使用的问题。购买其他物业，也有几率出现不能触发物业管理任务的情况，因此请大家权衡之后再使用。



成就攻略

成就设置	1000点 49个
难度	★★★
在线成就	335点 17个
全成就所需时间	100小时起
有无会错过的成就	有
有无秘技	有，但影响成就
有无成就BUG	已修正
特殊要求	无

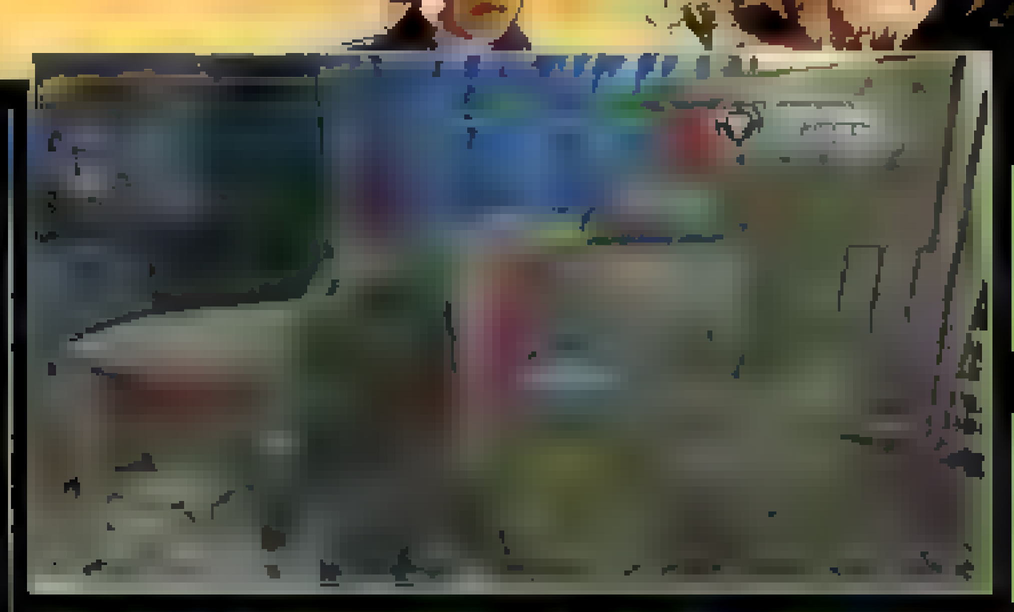
本作成就难度不高，但因为要求众多，十分考验玩家的耐心，100小时起应该是个起码的要求。作为一款自由度超高的沙箱游戏，游戏存在着大量会错过的成就，例如你将某分支任务的关键角色提前干掉等等。此外游戏结局部分如果不选择C的话，那么在通关后的世界里也会出现大量无法进行的任务，解决办法是读通关前的档打C结局。由于A和B两个结局在通关后可以自由选择，我们强烈建议玩家初次通关时选择C。

游戏没有什么推荐的完成顺序，先开始单机或在线部分都可以，单机部分也没有什么需要注意的。游戏在更新前，"[illegible]"成就在通关后有一定几率无法达成，对策是读取通关前的存档，由于该任务仅关系到这个成就，因此读档的方法完全可行。

在线部分在刚开始的时候有很多漏洞，如快速赚钱、快速升级，如今或多或少都得到了修正。目前已知最快的赚钱方法是刷单周突袭任务"[illegible]"。由于在线部分更新较快，只写截至目前为止。不过如果你是一名热爱GTA ONLINE的玩家，100小时也不是什么问题。









40点 【达成条件】剧情相关

[illegible] 20点
【达成条件】3名主人公总计拥有2亿元
【达成方法】如果不用炒股的方法，3位主人公[illegible]2亿元[illegible]只要进入股市反复买卖股票即可[illegible]2500万元为例，只需反复买卖[illegible]

[illegible] 20点
【达成条件】完成所有的狗仔采取任务
【达成方法】详见陌生人和怪胎的[illegible]部分。

[illegible] 5点
【达成条件】被鲨鱼吃掉
【达成方法】在海中潜水时有时屏幕上会出现红点，这是鲨鱼的标记，这时候只需向身入水等它将你吞掉即可[illegible]在末尾进行大规模打捞工作时有[illegible]会遇到鲨鱼

[illegible] 70点
【达成条件】[illegible]3名角色[illegible]通缉度下累计生存[illegible]分钟
【达成方法】需要在非任务状态下[illegible]名主人公[illegible]，然后在此状态下保持3星通缉不升[illegible]分钟，如果途中有[illegible]人死亡都不算数[illegible]

[illegible] 10点
【达成条件】[illegible]车公司后完成一次VIP服务
【达成方法】详见爱好与消遣中的[illegible]客户

只要活的 10点
【达成条件】生擒一名逃犯
【达成方法】详见陌生人和怪胎中的[illegible]部分

[illegible]武器 10点
【达成条件】彻底改造一把武器
【达成方法】任何枪械都可以，推荐最便宜的手枪

[illegible] 10点
【达成条件】彻底改造一辆车
【达成方法】推荐在富兰克林买了改车店之后再来，可以免费改车，每项改造一次即可[illegible]另外各角色专属车辆也不行。

利他信徒 5点
成就说明 把一名NPC送到利他邪教
解锁方法 详见随机事件部分

股市[illegible] 10点
成就说明 首次从股市中赚到钱

[illegible] 20点
成就说明 完成埃普西隆任务
解锁方法 详见陌生人和怪咖中的埃普西隆部分

[illegible] 10点
成就说明 各完成5次空中和地面走私活动
解锁方法 详见爱好与消遣中的走私

解开谜团 15点
成就说明 集齐50个残破信件，解开女明星谋杀之谜
解锁方法 详见陌生人和怪咖中的[illegible]



[illegible]星之物 15点
成就说明 找到全部50个太空船部件
解锁方法 详见陌生人和怪咖中的欧米茄部分

[illegible] 15点
成就说明 找到全部30个核废料
解锁方法 详见其他中的核废料部分

[illegible] 30点
成就说明 完成全部50个飞车特技
解锁方法 详见其他中的飞车特技部分

[illegible] 20点
成就说明 完成全部的[illegible]和穿桥挑战
解锁方法 详见其他中的[illegible]部分

多才多艺 30点
成就说明 在所有可进行的[illegible]中各获得一面金牌
解锁方法 在打靶、[illegible]、水上竞速、越野和全地形车竞速、[illegible]、飞行学校中全部各获得一面金牌

[illegible] 50点
成就说明 在故事与陌生人和怪咖任务中获得70面金牌
解锁方法 故事任务+陌生人和怪咖的任务数量超过100个，要想拿到70面金牌并非难事。每个任务都可以选择重玩，并且挑战不必在一次游戏中达成，例如交换条件任务要求救援在18分[illegible]秒内完成，2在[illegible]秒内完成所有的窗口，如果玩家第一次游戏只完成1，第二次游戏只完成2，那么依然可以获得金牌。仅有部分任务不能用这种方法完成

[illegible] 30点
成就说明 地图开启率超过95%

100% [illegible] 100点
成就说明 游戏完成度达到100%

[illegible] 5点
成就说明 完成在线模式的介绍

[illegible] 10点
成就说明 在线等级达到25级

[illegible] 30点
成就说明 在线等级达到50级

[illegible] 80点
成就说明 在线等级达到100级

[illegible] 20点
成就说明 在所有类型的竞赛中[illegible]第一名
解锁方法 需要获胜的比赛类型如下，其中拉力模式竞速需要完成驾驶者和副驾驶者的其中一种，在自由模式中发起的比赛是不[illegible]的

比赛类型
死斗游戏
团队死斗游戏
陆上竞速
空中竞速
水上竞速
GTA模式竞速
拉力模式竞速
完成全部10波的生存战
附带条
飞镖
高尔夫
网球
打靶比赛 （三种中的任何一种）
跳伞
帮派攻击

[illegible] 20点
成就说明 于在线模式中驾驶自定义车辆赢得5场比赛
解锁方法 首先玩家需要有一辆自己的车，并至少对其进行了[illegible]改造。在建立房间后设置“客制化载具”为“开”，车辆类型选择和自己车辆相同的类，之后与几个好友赢得5场比赛即可。推荐地图“[illegible]”，一局仅需30秒左右

[illegible] 20点
成就说明 于在线模式中完成全部10波的生存战
解锁方法 推荐“废料场”地图，15级后解锁。建议多人合作进行，躲在中间仓库中门口的箱子后，使用霰弹枪射杀闯到门口的敌人

[illegible] 10点
成就说明 于在线模式的拉力赛中扮演副驾驶指引车手驾驶夺冠
解锁方法 首先选择陆上竞速，在模式中选成拉力赛，将偏好设置为副驾驶。在拉力模式下，副驾驶可以看到赛道中的检查点，但驾驶员无法看到，副驾驶要使用十字键的左右来告诉驾驶员如何转向，作为副驾驶获胜一次即可。另外开启拉力赛模式至少需要四名玩家才能开始，且玩家数量必须为偶数个

[illegible] 20点
成就说明 在线模式中在被人悬赏的状态下逃过一天
解锁方法 当玩家达到线上等级[illegible]后，莱斯特会联系玩家，告诉玩家现在可以使用悬赏功能。当玩家被悬赏后，杀死玩家的人将获得悬赏金。游戏中的一天等于现实中的48分钟，这48分钟必须在自由模式的大地图中度过，且在不同房间中的时间可以累积。比较安全的方法是躲在自己家中等时间到，或者请好友帮忙在私人模式中解锁

[illegible] 10点
成就说明 于在线模式中在没有死亡且干掉至少10名敌人的情况下完成一场帮派攻击
解锁方法 在玩家达到线上等级18级后会有人联系玩家，提示玩家地图中会有帮派据点存在。帮派据点在大地图上看不到，只有当玩家靠近时，地图才会有红色圆圈出现，进入该区域内开枪即可触发帮派攻击。本成就要求玩家在消灭据点的全部敌人前没有死亡，且杀敌数在10人以上

如果有多人合作的话比较简单，玩家潜完[illegible]人后就可以够着让同伴上[illegible]，超派攻击可以反复刷，位置如下图红圈所示。



成功专家

20点

【[illegible]】于在线模式中获得30个白金奖项

天[illegible]

10点

【[illegible]】于在线模式中抢劫全部[illegible]家商店

【[illegible]】地图中共有[illegible]家可以抢劫的商店，进入商店后拿枪指着店员，等[illegible]把钱放进袋子后拎着袋子离开，也可以直接将收银台打烂后自己走到收银机前拿钱。抢劫商店后会被通缉，且通缉等级会逐渐提升。抢劫商店只要玩家离开商店就算完成，即使在被警察追捕的过程中被杀也算成功抢劫。已经抢过的商店会短时间消失在地图上，已成功抢劫过的商店的图标上会有绿色的[illegible]，可以方便的确认哪些商店还没抢过。



尽情[illegible]

20点

【[illegible]】于在线模式中参与各[illegible]种都所有的活动

【获得方法】所有要求完成的活动如[illegible]，注意只需要完成1次即可，不论输赢。另外饮酒，毛[illegible]，飞镖，高尔夫，网球和脱衣舞俱乐部需要玩家达到线上等级7级后才会开放

理发
纹身
买衣服
高尔夫
网球
飞镖
打靶比赛（3种中的任何一种）
掰手腕
抢劫商店
观看脱衣舞



[illegible]

5点

【[illegible]】于在线模式中加入或[illegible]的身份完成一次任务

【获得方法】玩家可以在游戏中或在Rockstar的Social Club网站上加入帮会，加入成功后和至[illegible]名同[illegible]帮会的玩家[illegible]完成一次任务即可



[illegible]

10点

【[illegible]】于在线模式中杀掉[illegible]

【获得方法】本成就需要[illegible]名[illegible]50级的好友帮忙，首先确定自己身上的现金有5000元以上，之后让50级以上的好友打电话[illegible]，选择[illegible]，花费1000[illegible]，[illegible]之后玩家将[illegible]



打电话叫救兵

5点

【[illegible]】于在线模式中第一次打电话向帮派请救兵

【获得方法】需要玩家达到线上等级20级，之后梅利威瑟会联系玩家，并陆续解锁各种火力支援，之后只要打电话给梅利威瑟，选择5000元的支援直升机即可



美梦成真

10点

【[illegible]】于在线模式中拥有[illegible]房子、[illegible]车库[illegible]一辆[illegible]投保的车子

【获得方法】线上模式刚开始的时候拉玛会派到改车的教学任务，如果此时的车子没有被[illegible]掉或丢失，那么当玩家购买房产后便可[illegible]成就。游戏中最便宜的房子价值[illegible]元，并且带有[illegible]个有两个车位的车库，而最贵的价值400000元，带有[illegible]个10个车位的车库，玩家可以根据自身情况选择合适的房产。购房需要使用手机上网购买，另外玩家反映直接走到房产处购买是无法获得成就的，请注意

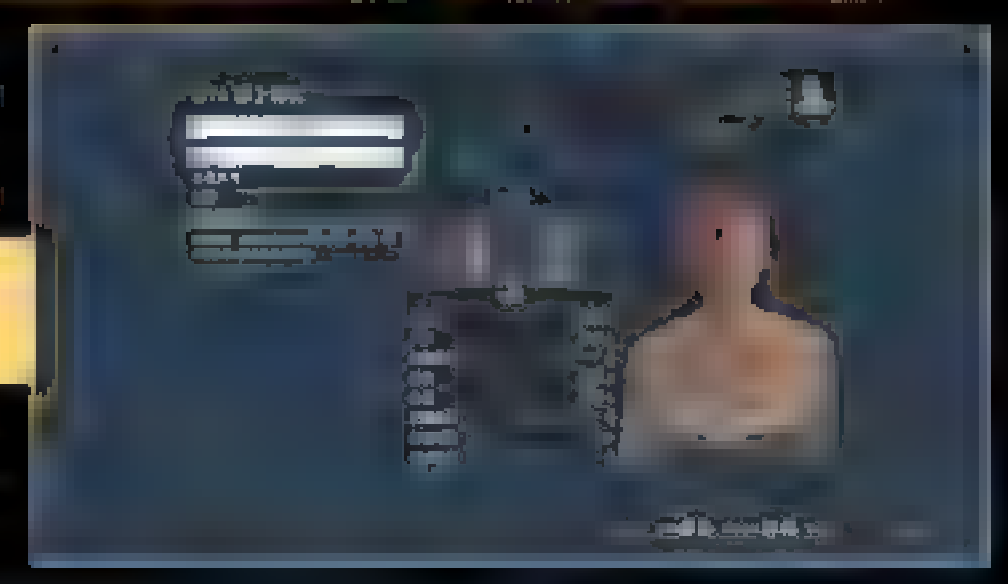
在线模式全要素解析

如果《GTA V》的单机模式令你觉得意犹未尽，那么拥有无穷乐趣的《GTA OL》肯定能够让各位玩家继续享受无止境的游戏乐趣。本次专题，我们会以介绍《GTA OL》的基本游戏方式和一些注意事项为主，以帮助各位玩家更快地了解这个模式与单机的一些不同之处。目前《GTA OL》仍在不断完善中，有各种新内容——例如股市正准备陆续添加，各位玩家可以尽情期待日后的精彩内容。



如何进入《GTA OL》？

玩家可以通过两种方式进入《GTA OL》。首先是在游戏开始后选择单机存档时立刻按A键，游戏就会自动进入《GTA OL》……但如果玩家错过了这一时机，也不用担心，在单机模式中打开暂停菜单，选择“线上”选项卡，就能找到进入《GTA OL》的选项。



创建人物

在《GTA OL》中，玩家操纵的就不再是单机模式的三位主角，而是一位原创角色。玩家在进入角色创建画面后，需要设定角色的三个方面的自定义选项，下面将一一解析。

严格来说，这个选项就是设定角色外貌，不过设定的方式和一般游戏不太一样，玩家不能够直接调整角色的外貌，而是要通过选择不同的祖父母和外祖父母来决定父母的外貌，然后再通过调整父母从祖父母和外祖父母身上遗传外貌的比例和角色自己从父母身上遗传到的外貌比例来决定角色的最终外貌。如果玩家注册了RockStar的Social Club账号，就可以直接以《荒野大镖客》的主角约翰·马斯顿作为第三角色的父亲。如果没有注册Social Club也没关系，玩家选择随机合成角色时也有机会选到与马斯顿有关系。

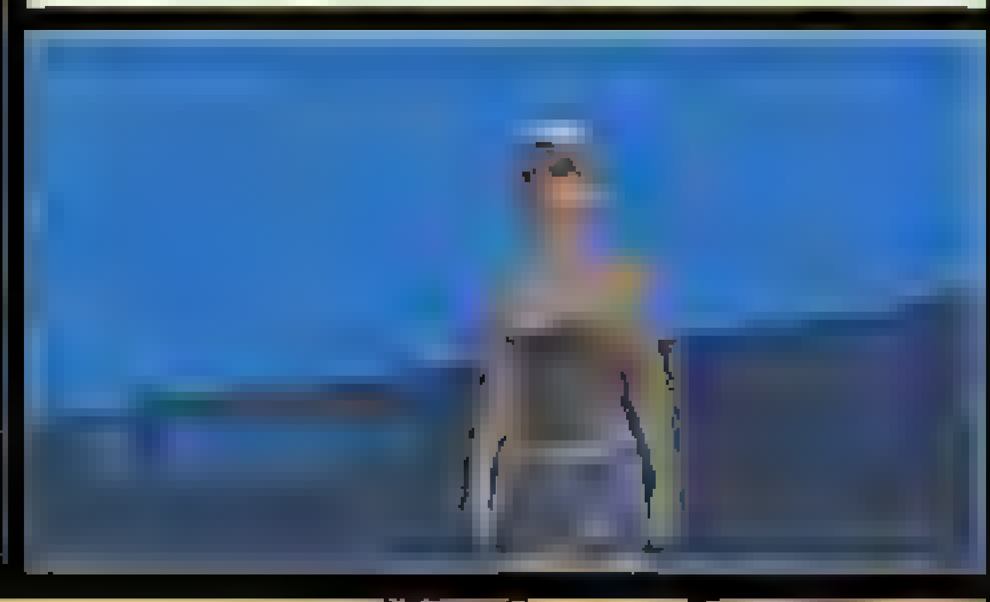
另外，在这个选项中玩家还可以选择角色的性别。所以如果觉得单机故事中不能操纵女性角色是个遗憾，可以在《GTA OL》中弥补。不过考虑到这个模式中玩家角色是不会说话的，所以使用女性角色的乐趣也就只在于让她们穿各种性感服装了。另外，角色的身材是无法调整的，想创建一个性感女郎的玩家们还是请死了这条心吧，又或者静等神人发布MOD。

决定角色每天生活的时间分配。数值分配一开始是随机的，玩家手上不会有可分配的时间，但可以通过削减某些项目中的时间来获得额外的时间，分配到其他喜欢的项目上。每一个项目都会对角色的基本数值产生影响，这些数值和单机模式中是一样的，都是体力、耐力和力量等项目，数值越高角色某方面的表现就越好。

因为在《GTA OL》中角色基本数值成长仍然是会遵循单机的规则，即角色从事对应数值影响的行为越多，数值就会变得越高，所以不必要一开始就走极端，而是可以平均分配时间，让角色在所有方面的表现都维持在均衡水平，避免在某些任务中会遇到能力过低的尴尬情况。假如玩家需要赋予角色特殊，按照自己的设定来安排角色的生活作息，又或是特别钟情独特的角色，那也不是问题，毕竟可以通过之后在游戏中慢慢锻炼回来。

每个项目对应的数值会在玩家选中时显示，所以玩家可以看到每个项目对于基本数值的影响，想要在这个项目中获得最大收益的玩家可以好好研究一下。

这些零碎而又能影响角色外观的设定都汇集在了这个项目，[illegible]年龄之外，[illegible]发型、胡子和帽子眼镜之类的都可以在进入游戏后更改，这里随便拼出一套顺眼的就行。[illegible]年龄最小是21岁，最高是40岁，所以想要创造青少年或者大龄犯罪分子的玩家还是请移步《黑道圣徒4》吧。



进行游戏

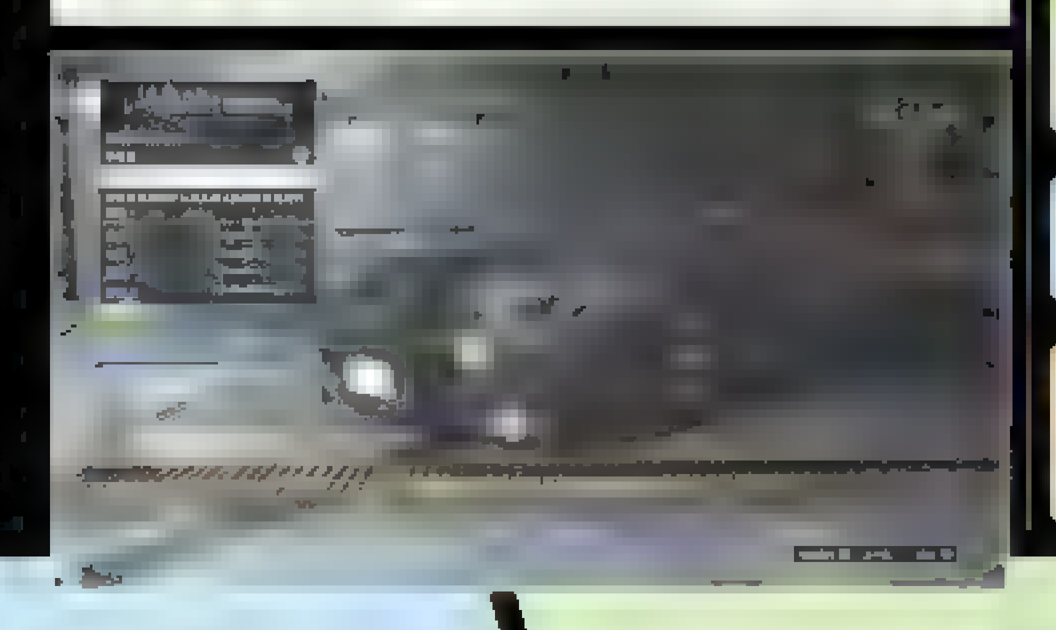
本作的游戏方式有点类似以前的《荒野大镖客》，玩家位于广阔的地图上，在经历了初期的入门任务后，玩家会看到一个个参加任务的地点，内容已经标注在地图上。不过一开始的玩家并不能够进行所有类型的任务，还需要特定的声望值和等级提升，和手机中不时出现的信息，接到的信息越多，就能够参与越多不同类型的任务。下面将介绍一些《GTA OL》和单机不同的地方，方便各位玩家进行游戏。

追踪器和车险

在单机游戏当中，每一位主角都有一台默认载具，在完成任务后就会出现在其附近，供他们使用，哪怕被摧毁了，玩家切换一个角色，回到家中又会在附近看到这台车。这一点在《GTA OL》中也基本可以做到，但前提是玩家需要做两样东西，就是为汽车安装追踪器，并对其上保险。

前者可以让玩家在任何时候于大地图上看到载具目前所在的位置，方便寻回。当然了，玩家进入任务场景后回到大地图中时，一般汽车就会停在身边，所以这个功能[illegible]不是太多，但如果玩家没有为车子安装追踪器，是无法购买保险的。同时，安装追踪器是决定车辆成为玩家默认车辆的步骤。

后者的用途相对较大，玩家在游戏过程中难免会有车辆被毁或被其他玩家抢走的时候，当出现这种情况时，致电通讯录中的[illegible]保险，就可以获得一台新的载具。



互动选单

长按BACK键就可以开启的菜单，专属于《GTA OL》模式，内容丰富而实用，下面将一个个介绍。

1.[illegible]

这个选项可以快速选择游戏中的一些常用设施，[illegible]，玩家[illegible]GPS导航就可以到达。

2.物品清单

有点类似于物品栏，不过要简单一些，菜单显示的都是玩家自己身上携带的[illegible]，[illegible]等等，其中[illegible]的作用[illegible]生命值。

3.[illegible]

[illegible]任务开启的选项，功能就是对同处于大地图中的玩家进行私人[illegible]，[illegible]上，也是一种[illegible]传递[illegible]方式。

4.[illegible]

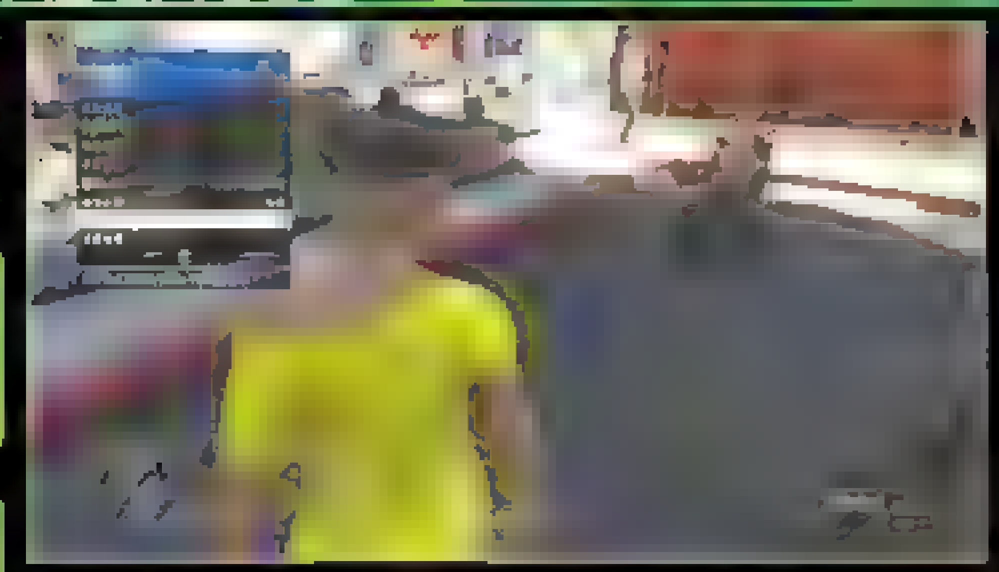
选择角色的[illegible]动作，可以在此[illegible]定[illegible]动作，也可以在正常游戏中[illegible]做出动作。

5.玩家心情

其实就是选择角色的[illegible]表情，选择之后角色就会[illegible]表情中。

6.[illegible]

《GTA OL》中最重要的部分之一，如果玩家想要不被打扰地进行游戏，就可以在[illegible]开启被动模式，在这个模式中，玩家无法使用枪械或进行任何攻



[illegible]其他玩家也不能攻击你[illegible]。[illegible]

[illegible]

[illegible]

8.请求个人载具

[illegible]

9.[illegible]个人载具

[illegible]

10.[illegible]

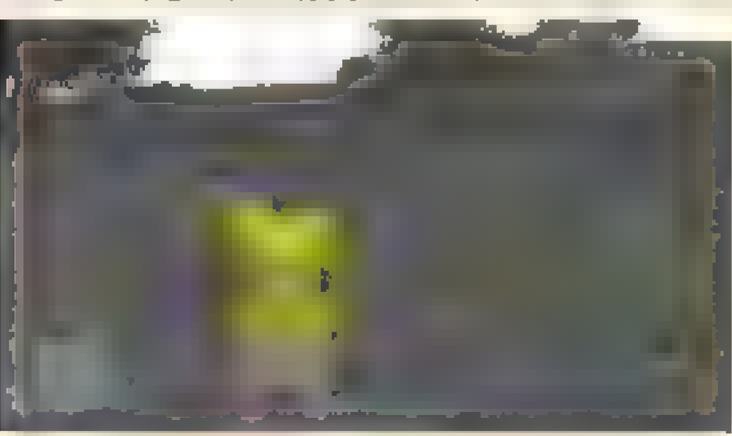
[illegible]

11.支援

[illegible]，而哪些人不可以。

12.[illegible]

只有在自由模式中才可以选择，而且需要花费 500 [illegible]。[illegible]



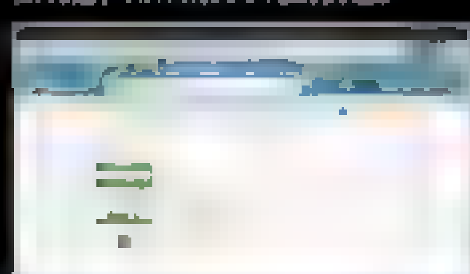
[illegible]

《GTA OL》中和单机部分在金钱计算方法上有点不一样，分为现金和存款两部分。玩家消费的时候是不需要直接携带足够的现金的，游戏会直接扣除银行存款，不过每次玩家完成任务并获得金钱奖励时，钱都会作为现金奖励给玩家，这时候只要玩家身上现金超过 [illegible] 元，同一个大地图中的其他玩家就会收到通知，他们可以通过杀死你来让玩家掉落大笔的现金，以达成抢劫的目的。

在游戏刚开始的时候，只有 ATM 可以存入现金，所以很多使用现实货币购买了大量现金的玩家在前往 ATM 途中被抢劫的惨剧，于是后来 RockStar 紧急修正了这一点，让玩家可以通过手机存款，虽然有点奇幻，不过这样一来玩家被抢劫的可能性大大降低，加上被抢劫式[illegible]护，基本上就不存在被抢钱的风险了。但因为游戏中还是存在死亡后会掉落一定比例现金的设定，所以各位玩家还是要记得经常存钱，免得不小心死了之后立刻就身家暴跌。

存钱方法大家应该都知道，这里稍微说一下。打开手机，进入网络选项，点选财经与服务选项卡，进入最下方的 MAZE BANK，点选主选单里的存款即可。

最后提醒一下，在商店里买小吃是需要直接使用现金的，所以玩家在存钱时可以在自己身上保留那么一点点现金，用作购买小吃的资金。



[illegible]单机模式比起来，《GTA [illegible]》的服装购买[illegible]点，[illegible]比较方便，玩家不需要[illegible]。[illegible]



游戏[illegible]开始会有[illegible]段类似新手教程的前置剧情，内容都不太复杂，这里就不多说具体的玩法了，只提醒一个关键的地方，就是玩家[illegible]的车再去改车王上保险。当然了，有部分车辆本身就是特高级车，原本就装有追踪器，这种车是无法再装追踪器和上保险的，所以玩家可以看好游戏的提示，如果发现车辆太高级无法符合条件，就选一台相对差一些的。这台车会成为玩家初期常用的车辆，更好的性能可以帮助玩家更好地进行某些追逐任务

差事详解

尽管换了个比较贴近故事风格的名称，但其实差事就是各种《GTA OL》中游戏内容的总称，玩家进行各种差事也就是进行游戏中的各种不同游戏项目。这些活动项目内容主要分为六个大类，分别是竞速、死斗游戏、生存战、赌命活动、任务和团队生存游戏。虽然明细分类不多，但每个分类里包含的游戏内容都相当丰富，下文将对每一个大类的游戏方式进行说明，至于每一个单独项目的具体内容，就留给各位玩家自己去体验了。



[illegible]

[illegible]



死斗游戏

[illegible]



生存战

[illegible]

[illegible]

[illegible]

任务

[illegible]

团队生存游戏

[illegible]

全白金奖章解说

100 级别和 30 个白金奖章是很多玩家的毕生追求（笑），下面就为大家分类介绍一下全白金奖章的获得方法。游戏中一共有 [illegible] 个白金奖章，要拿 30 个还是很容易的，因此怎么拿不是关键，拿得快才是问题所在！玩家当前的奖章获得情况，可以在游戏中的统计数据中查看，官网也提供了数据查询，十分周到。以下奖章中，凡是涉及获胜和玩家的项目，全都不能单独完成。

[illegible]	[illegible]
杀手不留情	[illegible]在本万前 名，25次
死亡团队	赢得团队死斗游戏，50次
团队支柱	在团队死斗游戏中获得MVP头衔，25次
冠军	[illegible]
飞行玩家	赢得25场飞机竞速
乘风破浪	赢得25场水上竞速
横冲直撞	赢得50场GTA竞速
飙车杀机	在一场GTA竞速中赢得胜利并至少干掉3名玩家，1次
拉力行家	在拉力赛中以驾驶员身分获胜20次
火爆赛车	[illegible]
陆路大王	赢得即时竞速，25次
杀出自我	[illegible]，次
后来居上	从最后一名翻盘赢得竞速比赛，20次
纪录保持者	在Rockstar官方制作的竞速比赛中创下世界纪录，1次
赛道霸主	在竞速比赛中创下单圈最佳成绩，25次
竞速全能	每种竞速比赛至少赢一次
幸存者	打过任意生存战的全10波，1次
拉拉者	在腕力比赛中获胜，25次
飞镖之王	在飞镖比赛中获胜，25次
高尔夫王者	在高尔夫比赛中获胜，25次
网球大师	在网球比赛中获胜，25次
五盘决胜	在一场五盘三胜制的网球比赛中获胜，1次
连胜者	在网球比赛中打出连胜局，1次
畅快淋漓	赢得靶场竞技中的解围挑战赛，25次
眼明手快	赢得靶场竞技中的抗敌战，25次
百果老妈妈	在靶场竞技中的解围挑战赛中，把所有靶子都变成自己的颜色，1次
有的放矢	赢得靶场竞技中的随机标靶赛，25次
全能玩家	在所有游戏模式中至少获胜一次

[illegible]	[illegible]
斗士	参加25场不同的死斗游戏
赛车老手	参加25场不同的竞速游戏
千钧时刻	跳伞时在低于40公尺的高度才开伞，25次
惊爆点	跳伞时滞空时间超过3分钟，25次
准确落地	跳伞时精准地落在目标点上，25次
大扫荡	在游戏中的一天内，在一次战局中完成5次帮派攻击事件，1次
夺算分数	6镖就打出301分成绩，1次
小鸟球	在高尔夫球赛中打出低于标准杆的成绩，25次
一杆进洞	在高尔夫球赛一杆进洞，1次
发球高手	在网球比赛中靠ACE球得分，20次
大赢家	在比赛前的下注中累计赢得5万元
性感火辣	在脱衣舞俱乐部累计观看过25次私人艳舞
追箱族	拾取25个箱子
抢得先手	拾取特殊奖励的箱子，1次
时尚玩家	穿25种不同的服饰
造型发	剪过25种发型
枪械收藏家	买下武器店的每一种枪
人体画布	在全身各个部位都刺过青

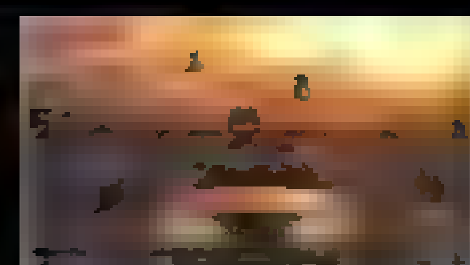
奖章	白金条件及所需数量
十层通缉	在达到5星通缉时生存2小时
逍遥法外	50次逃离5星通缉
猪也会飞	射下25个直升机上的警察
呼啸而过	坐朋友的车时射杀100个敌人
偷车贼	偷500辆车
全副武装	抢劫25辆装甲运钞车
恶名昭彰	抢劫全部20家商店

[illegible]	[illegible]
送货人	外送500辆车
十口大王	卖25辆车
疯狂车险客户	连续30分钟不撞车
乘客	搭乘朋友的车5小时
云霄之上	驾驶直升机的时间达到4小时
改装大王	在一辆载具上对每一项进行改造，1次
飞车侠	驾驶摩托或载具飞车跳跃100尺并成功着地，25次
翻翻世界	在车辆腾空时翻转，10次
旋转世界	在车辆腾空时旋转4圈，5次
单轮骑士	一口气完成600公尺的翘孤轮特技，1次

[illegible]	[illegible]
爆头高手	累计爆掉500名玩家的头
富豪制造者	累计干掉1000名玩家
赏金猎人	干掉25个目标领取赏金
第二滴	在被干掉之前连杀同一名玩家3次，重复50次
大杀四方	在死斗游戏中获得连杀，100次
神枪手	干掉5[illegible]伤的玩家
死神	在死斗游戏中累计干掉500名玩家
连环杀手	在死斗游戏中赢得10次连杀
霸气天下	在帮派攻击中成为杀敌最多的人，1次
杀人必见血	在生存战中累计最多杀敌数，次
有枪必用	在死斗[illegible]

奖章	白金条件及所需数量
手枪侠	用手枪干掉500名玩家
冲锋猛人	用轻型冲锋枪干掉500名玩家
霰弹圣君	[illegible]
枪下亡魂	用突击步枪干掉500名玩家
登峰造极	用狙击枪干掉100名玩家
火力暴雨	用机关枪干掉500名玩家
惊爆危机	用粘雷干掉500名玩家
手雷怪客	用手榴弹干掉50名玩家
火箭侠	用火箭筒干掉50名玩家
近战杀手	用近战攻击干掉50名玩家
汽车炸弹	用汽车炸弹干掉50名玩家





速刷白金奖章心得

拿到奖章可以获得一定的经验值，特定奖章还可以解锁新的刺青，总的来说奖励比较一般。对于想赶紧刷完30个白金奖章达人的朋友，我们特意提供了速刷心得。当然，最好是得有两个玩家来配合做才行。



有部分成就的达成条件也就是白金奖章的条件，所以首先刷这个方向的吧！这样的成就有：

全能玩家：在每种游戏模式中至少获胜一次，对应成就“独[illegible]内高手”

赛中自找：用自定义载具赢得赛事比赛1次，对应成就“下[illegible]”

[illegible]：打[illegible]生[illegible]的个1[illegible]，1次，对应成就“[illegible]”

[illegible]：[illegible]21[illegible]，对应成就“天生[illegible]”

目前已获白金奖章4块

选择竞速比赛“前科[illegible]”是因为这个赛道最短最简单，用来刷竞速最为合适，首先是目标赢50场。如果你朋友也想刷白金，记得还他50场啦！

1. 每场比赛前，首先记得让预定的输家下注，这样可以解除大赢家（在比赛前的下注中累计赢得5万元）。

2. 模式调开GTA模式，这样赢50场可解除：冠军（赢得50场竞速比赛）、横冲直撞（赢得50场GTA竞速）。

3. 在其中一场GTA模式中，让朋友下车，杀他三次之后再获胜，可解除：赛车杀机（在一场GTA竞速中赢得胜利并至少干掉3名玩家，1次）。

4. 每场比赛都由朋友先开过第一个检查点，然后你从后面赶超他，可解除：后来居上（从最后一名赶上赢得竞速比赛，20次）。

5. 选择街道、拉力赛、GTA三种模式各赢一场，可解除：竞速全能（每种竞速比赛至少赢一次）。

6. 尽量用自定义车辆来开，这样赢得一定数量的场次后，改车行的全部项目都[illegible]。之后抽时间去改装每一项，可解除：改装天王（在一辆载具上对每一项进行改装，1次）。

补充：如果技术好，还可以尝试解除纪录保持者（在Rockstar官方制作的竞速比赛中创下世界纪录，1次）、一骑绝尘（在竞速比赛中创下单圈最佳成绩，20次），不过不容易。

目前已获白金奖章11块。



这一步比较灵活，可自行安排顺序，部分环节不用朋友帮忙，十分省力。

1. 在[illegible]力比赛中获胜25次，可解除[illegible]者。[illegible]力比赛由于可以自行[illegible]，25次无压力。相比之下其他运动不能直接叠累，就不推荐了。这个环节需要1名朋友帮忙。

2. 打一场[illegible][illegible]，这场球全部由你得分，朋友发球时故意打偏，你发球时朋友故意不接，这样一场球打下来，可以解除[illegible]（在一场[illegible]中[illegible]获胜，1次）、[illegible]（在网球比赛中打出[illegible]，1次）、发球高手（在网球比赛中靠ACE球得分，20次）。[illegible]

3. 跟上朋友玩一场打靶中的[illegible]抢色赛，开始之后朋友不做一动，任你把所有靶面都打翻过来，这样可以解除：[illegible]（在[illegible]抢色赛中，把所有靶面都翻成自己的颜色，1次）。

4. 去[illegible]，[illegible]25次私人[illegible]，解除[illegible]。[illegible]，反复[illegible]一[illegible]，很快就凑够25场。

5. 一个人去商店买25件衣服并换上，解锁时尚玩家（穿25种不同的服饰）。

6. 一个人去理发店选两种发型来回换着剃25次，解锁[illegible]（剪过25种发型）。

7. 买辆摩托车，去国际机场，来到跑道一边，先加速，然后按住方向杆的下方向不放，即可开始做孤轮表演。只要不偏，很快就能解锁单轮骑士（一口气完成800公尺的翘孤轮表演，1次）。顺带一提的是这也是提高驾驶能力的最好方法。

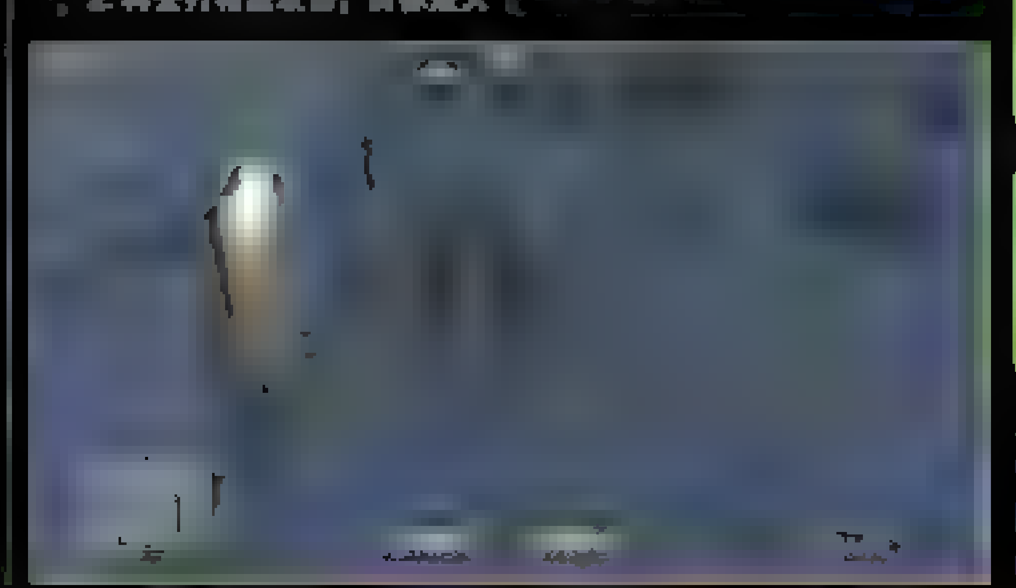
8. 睡觉或有别的事要做之前，抢个直升机，按住RT不放上天，4小时后解除云霄之上（驾驶直升机的时间达到4小时），还能顺便练点飞行能力。注意直升机只要启动，就算不按RT也不会掉下来，但在线模式只允许玩家挂15分钟的呆，所以推荐是用连发手柄或牙签大法。

目前已获白金奖章21块



1. 如果之前在过十[illegible]时没解除杀人条凑鱼（在生存战中累计[illegible]多[illegible]，1次）的话就在[illegible]，[illegible]个白金奖章要求4人合作时才算数，不过不用打完十[illegible]，只要在结算时你是累计杀人最多就可以了。

2. 再去打帮派攻击，目标是大扫荡（在游戏中的一天内，在一次战局中完成5次帮派攻击事件，1次）、霸气无双（在帮派攻击中成为杀敌数最多的人，1次）。人越多越简单，其中霸气无双至少要有两个玩家才能解除。



目前已获白金奖章24块！

剩下的6块有很多选择，这里简单介绍一下吧！

1. 找一个朋友反复刷死斗，可以解除：杀手不留情（赢得死斗游戏并得分在本方前三名，25次），爆头高手（累计爆掉500名玩家的头），独一无二（在被干掉之前消灭同一名玩家3次，累计50次），连环杀手（在死斗游戏中赢得10次连杀）。此外还可以解除各种武器杀敌数白金奖章，不过推荐是优先解除数量要求低的粘雷、手榴弹、火箭筒、近战攻击。

2. 唯一个人搞定的，可以选择高尔夫或飞镖。高尔夫只打第6洞，两杆过关不是问题，反复25次可解除小鸟球。如果能一杆进洞，直接解除一杆进洞；飞镖的话要尝试6镖搞定301分，最简单的做法是4次20×3，1次11分，最后直接射靶心，搞定收工。

3. 赛车也可以一个人完成，不过一赛中的3个赛车奖章很难一次性达成，因此只能分开去达成了。

4. 赛车多在街上逛，抢劫25辆战甲运钞车可解除金刚武装。

5. 有钱买建筑时，直接开建筑维修班，轻松搞定终局无。

6. 小心驾驶30分钟不撞车，可解除最佳车险客户，这意不动是不能解除的。



补充：从以上提供的诸多奖章中选择6块，可谓毫不为难。这里再补充两个需要隐藏的奖章。枪械收藏家（买下武器店的每一种枪）听起来简单，但是是一些武器需要120级才能解锁；人体艺术（在全身各个部位都刺过青）没有等级要求，但头部刺青要求玩家完成爆头高手后才能解锁。

《GTA OL》心得汇总

有一套自己的房子，应该是所有玩家在《GTA OL》中的最低要求。游戏中提供了数量繁多的住房供玩家选择，最便宜的一套两万多元，最贵的价值40万元，究竟应该选择哪种呢？

首先可以明确的一点是，不带车库的房子坚决不要。没有车库，玩家无法保存已获得的车，也无法去网上定车。因此根据这一点，那些两万多的房子全部可以无视了，最便宜的也是8万元带一车位的那种。

带车库的房子还是有很多，是否挑花了眼呢？不要被广告骗了，其实几乎每套房子都配备了车库中的车位数量。其实所有房子只分为两种，高档公寓和一般住宅，房子的内部结构以及车库都是一样的，区别只在于地段和风景。

就像现实生活中一样，好的景观会无比诱人，但实际上你并不会经常去看风景。建议玩家根据性价比来选择，优先选择车位多的。

每个玩家都只能同时拥有一套房子，如果你想搬家，之前买的房子会折一个价钱，用来抵消新房子的金额。

有房了自然得有车，在线车都需要比房子还贵。而且在线模式和故事模式不一样，在大街上刷不出好车来（至少目前是这样），这就迫使玩家去网上花钱订购。



车和房子一样，也并不是越贵的就越好。最贵的跑车虽然直线无敌，但转向性差得一塌糊涂。而目前网上最流行的、最值得推荐的是本质XF，售价795000元。这辆车各方面的性能都相当不错，尤其是过弯更是无敌，从性价比来说绝对是你的上佳之选。

当然光是有了车也不行，你还得去花钱改装，这笔费用同样是相当惊人。而且改装项目还得满足一定条件才会解锁，一般都是用同类型的车辆赢一定次数的比赛，真是又贵又费时间。



除了车辆之外，在《GTA OL》里玩家还可以花钱家购买其他载具，例如各种飞机、军用车辆以及豪华游艇，不过和载机不一样的地方在于，就算你买下了这些载具，当你要使用时还要打电话要求送货，每次价格为1000元。不过好处是你不用担心如何保管这些载具，就算你一出来毁掉也可以。当然在某些时候总是这样做的话，服务公司会将你列为黑名单，在一定时间内拒绝服务。

在所有载具中，最推荐的当然是坦克。坦克的威力就不用说了，而且耐久度超高，用粘雷、火箭筒都得好几发，在乱战时十分无敌。武装直升机也比较带感，但开飞机实在是很困难，要想瞄人就更不用说了。当然买一个用来赶赶路也是不错的。

除了上述载具外，玩家还可以购买公共汽车、机场大巴之类的车辆，在线模式的乐趣真可谓是无穷无尽。

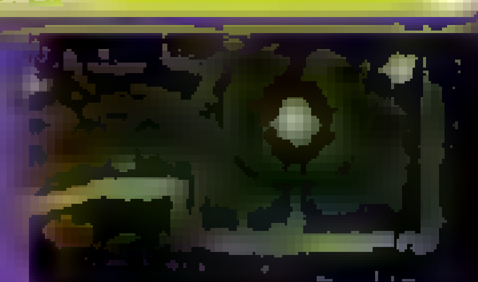

RAYMAN
Legends

基本操作

左摇杆	角色移动
A键	跳跃
X键	攻击
空中长按A键	滑空滑翔 [illegible]
[illegible]	蓄[illegible]
B键 Y键	[illegible]
RT键	[illegible]
LB RB键	[illegible]

[illegible]

[illegible]奔跑加速[illegible]，奔跑状态下使用攻击是旋风拳（[illegible]），这个动作移动速度比正常要快一些（可以[illegible]）[illegible]



[illegible]

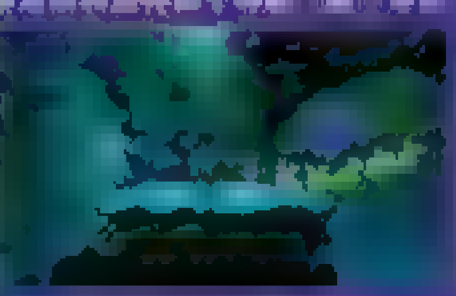


Murfy

[illegible]

Lums

[illegible]Lums是关卡中的收集要素，[illegible]关之后会根据玩家拿到的Lums数量[illegible]



[illegible]Lums[illegible]

主菜单

[illegible]



Lucky Tickets：使用幸运票

Go to Heroes Gallery：进入英雄画廊更换角色

关于杰出度（Awesomeness）

相当于玩家的游戏深入程度。每关通关之后会有一个结算画面，结算时根据玩家在关卡中收集到的小妖精数量来评价，评价由低到高分别为[illegible]杯、银杯、[illegible]金杯，每关只会获得一次。而完成一个世界的全Teensies收集还会获得一个钻石杯。此外，联网之后的挑战模式也可以获得奖杯。获得奖杯之后会换算成相应的经验值，其中钻石杯50点，金杯10点，银杯5点，铜杯1点。经验值达到一定程度之后杰出度就会升级，玩家也可以获得少量Lums奖励。以下为杰出度升级所需经验值

[illegible]	[illegible]
1	[illegible]
2	[illegible]
3	[illegible]
4	300
5	400
6	550
7	[illegible]
8	1500
9	[illegible]
10	4000
[illegible]	6000

幸运票（Lucky Tickets）

正如前面所说，完成一关之后在结算画面能够获得幸运票，幸运票同样是每关只能获得一次。幸运票实际上是一张刮刮卡，刮开之后能看到6个图案，其中有3个图案是相同的，根据这些图案决定奖励内容，分别有Creatures、《雷曼 起源》的关卡、Teensies和Lums，其中Lums要看出现的数量会影响到奖励数，比如3张相同奖励500，6张相同奖励10000



游戏模式简介

[illegible]

Back to Origins

[illegible]《雷曼 起源》的关卡[illegible]每一关要用幸运票刮出来之后才能[illegible]共有200个Teensies收集[illegible]

Creatures

[illegible]Creatures[illegible]

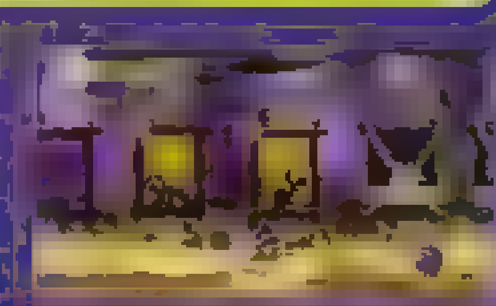
Kung Foot

[illegible]

[illegible]……每周 EX 挑战这三项内容。[illegible]

[illegible]……20% 获得……21 至 50% 获得……[illegible]

[illegible]……角色，除了雷曼、Globox 等经典角色之外，随着玩家在游戏中取得 Lums 的累积，后面的解锁更多角色……此外……还有 10 公主可以选择，10 公主……通过收集 Lums 解锁，而是在游戏中选择对应的营救关卡将她们救出。



[illegible]……但是当玩家救出足够数量的 Teensies……救出了 400 个 Teensies 之后就能开启第六个世界"Living Dead Party"。第六个世界是音乐关卡主题，其中大部分关卡都是将之前各个世界的音乐关卡改编 8-Bit 版，所谓的 8-Bit 版就是这个关卡会增加很多视觉效果……"[illegible]"[illegible]



通常关卡

传统的关卡，只要顺利到达终点即可过关，没有时间限制，而且 Checkpoint 很多。每个世界都有若干个普通关卡，Teensies 数量为 10 个，其中两个大的 Teensies 存[illegible]隐藏房间内。本攻略围绕收集通常关卡的 Teensies 为中心撰写，其中 Teensies 编号是按照玩家拿到的顺序写的。另外值得一提的是，通常关卡开始前的"转盘画面"中有幸运券，要在进入关卡之前拿到就能[illegible]带着[illegible]的状态开始游戏。

竞速关卡

通过了特定关卡之后就会出现竞速关卡，难度比其他关卡要小一点。每个竞速关卡有三个限时，分别为 40 秒、50 秒、60 秒，每关有 3 个 Teensies，他们都被绑在小火箭上，每过一个时限就会有一根火箭连同 Teensies 被射上天，要想全部救出 3 个 Teensies 必须在 40 秒内到达终点。部分关卡的时间相对宽松一点，但是也有部分关卡的时间非常紧凑，务必注意。



音乐关卡

每个世界最后……关卡都是音乐关卡，这种关卡……要求玩家控制角色不断向前跑……利用跳跃、攻击等方式通过各种障碍，障碍的设置与 BGM 的节奏一致……每个音乐关卡中有 1 个 Teensies，而且都在必经之路上（关键是能不能掌握时机救出）。因此后面的攻略不包括这些关卡的 Teensies 收集。



营救关卡

[illegible] 10 公主的关卡，每个世界有 2 个[illegible]，而且都在[illegible]的房内。[illegible]了[illegible]后就能进去，关卡的[illegible]一[illegible]分支，但是难度[illegible]，每关有 3 个 Teensies，其中两个在必经之路上，最后一个在[illegible]，救出之后就能过关。过关之后，旁边的[illegible]会打开，玩家也可以把角色切换成那位公主。

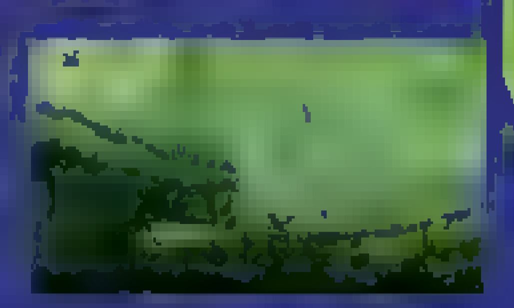
《传奇》世界全 Teensies 救出攻略

[illegible]

Teensies In Trouble

Once Upon a Time

[illegible]

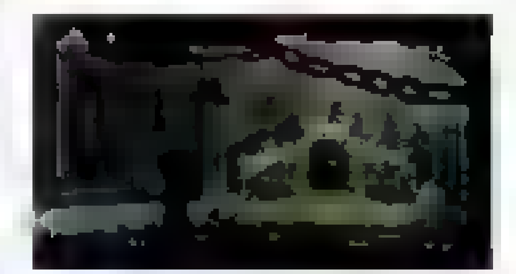


Creepy Castle

1 关卡开始的时候就会看到关着Teensies的笼子飞出来。

A 通过了一段铡刀机关之后来到一个顶墙上方的小平台，平台上方有一条很明显的路，上方能找到隐藏房间，注意房间内星星图案和手掌图案的平台是带刺的。

2 来到第二个区域是一个有水的房间，房间尽头的水底下有骨架，骨架下方只有一个金币，上方有个沙包，踩着沙包上去能找到这个



Teensies。

3 救出2之后往右走能够看到两个沙包，利用沙包上去天花板右上角打碎骨墙后能找到这个Teensies

B 不是刚刚的地方，右上角有隐藏房间（正好在2的正上方）

4 继续往右前进，穿过一排骨架墙之后上去瀑布的上方能找到Teensies。

5 沿着水流一直滑下去，进入最下方的水池，左下角的骨头墙里能找到Teensies；

6 水池的触手植物上方能找到Teensies，利用锁链和攀墙跳跃即可救出；

7 来到下一个区域之后有一个场景Teensies被挂在上方，要玩家踩着红色的敌人跳上去才能救出。

8 尽头一个触手植物上方还有一个，攀着绳子拉上去之后就能救下

Enchanted Forest



A. 关卡开始不久看到第一个红心之后，会看到一个大金币，攀着藤蔓上去打掉棕色墙壁之后往后面的路上去就能找到隐藏房间。这个房间是个机关平台房间，其中[illegible]跳上三个平台最上面有刺的[illegible]到平台上面就能看到Teensies

1. 离开房间之后继续前进，不久之后在会下沉的树枝下方能看到Teensies，踩着绳子荡过去即可

2. 救出1之后前进一会就能从敌人身上救出；

3. 前进不久之后，[illegible]Teensies

4. 继续前进，[illegible]石头的组合机关上能看到Teensies

5. 救出4之后前进一小段距离[illegible]就能救出Teensies

6. 左边的位置能看到一个飞笼子，打破笼子救出Teensies

7. 救出6之后继续前进就会看到Teensies正在被敌兵追[illegible]

8. 救出7后[illegible]终点，[illegible]树枝下方的[illegible]能看到隐藏房间，[illegible]Teensies

9. 看到终点的时候先别急着通[illegible]，终点下方水底的右下角能救出最后一个

Ropes Course

1 这一关会出现新的Murfy，前进到金色笼子的位置之后会遇到第二个能让Murfy拉起来的平台，平台底下能救出一个Teensies。

2 继续前进会遇到第二个Teensies被困在钓起来的笼子下面，切断绳子之后一定要在它掉进悬崖之前将其救出

3 继续前进，两个顶着高跷的敌人附近还有一个躲在地底下的敌人，将它消灭之后就能救出第三个。

4 继续前进可以看到一个Teensies关在笼子下面，旁边有个带刺的木桩，踩着绳子荡过去的时候让木桩撞破下面的笼子救出Teensies即可；



5 救出第四个人之后继续前进会看到一根被绳子吊着一个带刺的平台，只切断一根绳子，然后沿着斜坡上去，再攀爬着木板能够找到关住第五个人的笼子

A 继续前进，之后会看到一个被绳子吊着的平台，下方有触手植物，同样是切断一根绳子，然后沿着一侧的斜坡上去就能找到隐藏房间。

B 离开房间沿着瀑布下去之后会看到一根很长的植物触手，让Murfy将其打下去，触手的左边能找到第二个隐藏房间，救出Teensies；

6 离开隐藏房间之后继续前进，让同伴将藤蔓打下去之后从下路救出Teensies。

7 继续前进，打败了拿着炸弹的敌人，之后会看到一个举着绳子的敌人，绳子的另一端隐藏在障碍物中有一个Teensies

8 救出7之后前进不久就会有一段沿着绳子往上走的路，上去之后会有一个敌人用绳子带着一个Teensies的笼子，要赶在他跑进悬崖之前救出Teensies，不过要注意别自己掉进悬崖里

Quick Sand

关卡要点：本关是强制卷轴的关卡，Teensies都在比较显眼的地方，但是要救出它们比较考验玩家的眼明手快。

A. 建筑物第一阶段坍塌完了之后关卡"卷轴"停止，此时左边掉下来的建筑上能看到隐藏房间，隐藏房间的内容是[illegible]爬到最上方救出Teensies，放出来的Lums会给玩家带路；

1. 进入第二部分之后尽量靠左边上就会看到Teensies



[illegible]区域之后继续靠着左边会遇到Teensies；

2. 这个Teensies被骨头[illegible]，要尽量赶在它被埋进沙子前救出；

3. 到了第三个坍塌区域，攀爬一段距离之后会看到骨头墙，攻击之后过去，上升一会就能看到Teensies；

4. 继续上升途中会看到一个Teensies，不过笼子被看到后会马上飞走，要尽快抓回来；

5. 之后进入第四部分，开始坍塌不久后就会看到一个Teensies，此时场地内也会出现[illegible]

6. 下落过程中画面左边会有一个[illegible]Teensies被绑在柱子[illegible]

7. 全部落下之后往回跑就能找到隐藏房间，里面也是一小段卷轴关卡，但是坍塌速度更快，全部通过之后就能救出Teensies；

8. 最后一个Teensies是被抓走的，通关之后就能救出。



How to Shoot your Dragon

①."U"字火炎地带上方会看到一个Teensies在飞来飞去，笼子下方有一个弹跳板，救出Teensies之后跳上弹跳板即可抓住上方钉刺墙上的圆环，之后让小伙伴把平台拉回去即可。



[illegible]之后同样是这个区域，后方[illegible]的墙壁跳进去可以找到隐藏房间。

[illegible]继续前进，一个弧形火炎的[illegible]

[illegible]Teensies救出。

[illegible]前进不久后会看到一个[illegible]

的平台，跳上去之后让小伙伴将平台拉到高处，然后会在藤蔓间遮挡物后发现隐藏房间。

⑤.离开房间之后，后方有一个垂直的木平台，拉下木箱爬上去同时快速让小伙伴将木平台拉上去，再利用攀爬藤蔓将Teensies救出。

⑥.救出⑤之后是一段斜向下的绳子滑梯，后头有一个移动平台，站上去之后让小伙伴拉动平台即可过去救Teensies。

⑦.带着绳子滑动前进的路上会看到一[illegible]可切断的绳子[illegible]滑到尽头的时候才将其切断，然后用这一小段绳子荡过去，救下Teensies。

⑧.接着后面还会出现一个可上下移动的平台，将平台拉下来跳后爬上去，再让小伙伴将平台移动到上方，然后沿着后面钢索滑过去即可看到Teensies被敌人虐待。

[illegible]Teensies被[illegible]在柱子上，如果切断了柱子上方的绳子，Teensies便[illegible]

⑩.进入第二部分，前进的过程中会遇到Teensies[illegible]打坏笼子即可将其救下。

Breathing Fire

①.开场之后就会见到第一个Teensies，攀住长木柱上去救下即可。

②.BOSS战第一阶段结束，BOSS会将玩家所在的平台，[illegible]的时候要不断发射魔法弹，因为第二个Teensies出现的两根柱，只能这样才能将它的笼子破坏。

③.第二阶段结束后，平台同样会被BOSS打掉，这时候



[illegible]中正好有人落下，跳到它上面然后再跳到有圆环的木柱上，圆环的木柱会慢慢倒塌，等倒塌到适当的位置之后跳到前方平台的下层将Teensies救出，这个过程要求玩家在BOSS眼皮底下执行，否则Teensies所在的平台会被毁掉。

BOSS战要点：第一阶段BOSS会在平台上喷射火球，火球速度不快，而且位置是固定的，就算躲不过也可以提前记好位置。BOSS换了两次位置进入第二次喷火阶段之后就可以反击，送它几个火球之后就可以进入第二阶段。

前进一段距离之后进入第二阶段，第二阶段需要躲避两根木柱，BOSS第二次喷火的时候可以抓住木柱上的铁环给予攻击，打伤它之后进入下一阶段。

再前进一段距离就会进入第三阶段的战斗。第三阶段BOSS会进行两次大范围喷射，第一次从下往上，第[illegible]次相反，之后会进入喷火球的阶段，这时候再给它几个魔法弹即可结束战斗。



Toad Story

Ray and the Beanstalk

[illegible]

②.过了水流滑道之后继续往前[illegible]过气泡进入水池能找到Teensies。

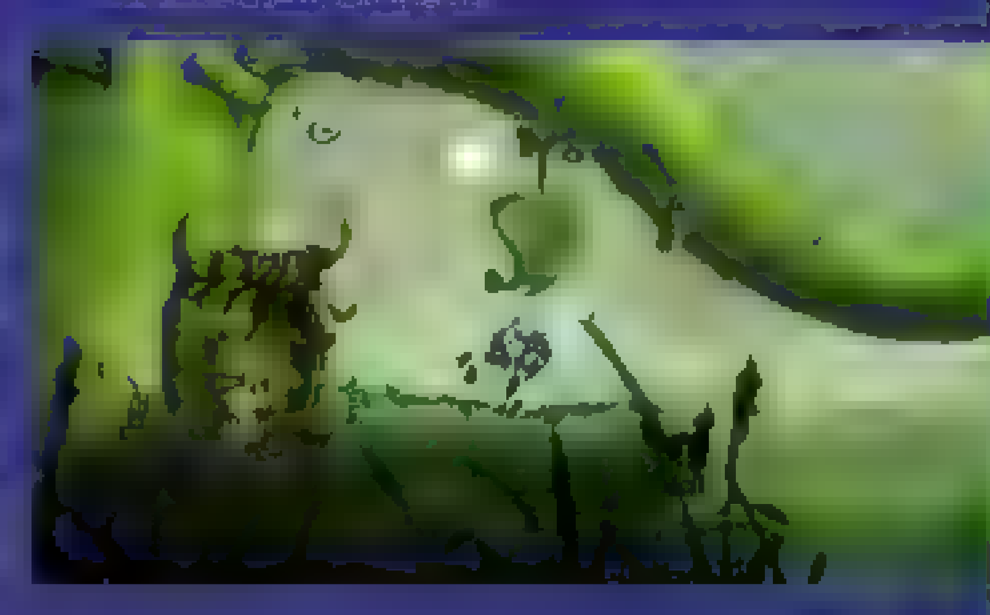
[illegible]

[illegible]会有足球掉下来，玩家要控制好[illegible]笼子

[illegible]

[illegible]右边的墙壁上有个洞，钻进之后能找到Teensies。

[illegible]上升过程中很难遇到。



The Winds of Strange

1. 关卡一开始不久就能见到，利用蓝色果实跳到上方的平台上打败杂兵将其救出。

2. 往右走到尽头开始向上走的时候有一个移动平台，平台中有一棵小植物，将其打出来就能救出Teensies。

3. 继续往上走便能从敌人手上救出第一人。

4. 救出第一人的场景左边墙壁上有一个洞，进去之后能找到隐藏房间。

4. 上到顶部之后继续往右走有一个带刺的蓝色眼球，踩着这些眼球飞上悬空的途中能救下4。

5. 第一次来到继续往上走的场景，途中能看到Teensies。

6. 通过有风力的刺通道中能够救出Teensies。

6. 来到一个底下有风的移动平台处，左边的墙上能看到隐藏通道，进去隐藏房间即可救人。

7. 离开隐藏房间，穿过树洞出来之后就会看到这个Teensies被杂兵欺负。

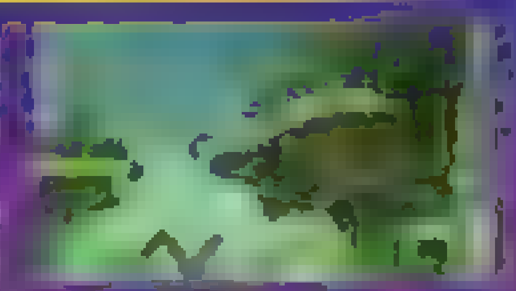
8. 救下7之后继续前进，在喷气植物上方会看到最后一人。

Castle in the Clouds

1. 关卡开始是风力地带，往右上飞可以看到隐藏房间，在隐藏房间里面两看[illegible]下的敌人上去即可救出 Teensies。

2. 紧在 A 那个隐藏房间的位置可以看到另一个 Teensies 在被敌人虐待。

3. 继续前进可以看到被兵带着 Teensies 笼子前[illegible]



4. 出来刚刚的风力地带，往上一点的位置飞可以在一块倾斜[illegible]台上救出来。

5. 再前进不远处可以在一块大石柱下方找到飞行的笼子。

6. 进入无风力的区域之后，往左走可以救出一个人。

7. 继续前进，[illegible]一堆骨架之后就会落到一个平台上，继续往上就可以找到 Teensies。

8. [illegible]带[illegible]的石头往上走可以发现隐藏房间，进去房间之后沿着[illegible]的风力飞出去，在画面右下角可以找到 Teensies。

9. 从隐藏房间出来之后，可以看到[illegible] Teensies [illegible]正方[illegible]石头上。

10. 进入第三个区域，后方不断有[illegible]出来，并且不断有会兵落下的地方能看到最后一个 Teensies。不过它被关在笼子里面会不断地飞走，要以最快速度将其救出，救人时机比较长，不要跑得太急，尽量飞高一点。

Altitude Quickness

1. 关卡开始之后进入气流地带，此时会飞出第一个 Teensies。

2. 进入第一个区域之后，可[illegible]攻击场地中央的眼球，让他喷出气流，从上方的蓝色[illegible]进去之后来到第[illegible]层，这里可以救出一个被杂兵虐待的 Teensies。

A. 救出[illegible]个 Teensies 之后先别急着上去，从[illegible]边的缺[illegible]下去能得到隐藏平台上，进去可以找到隐藏房间，并救出 Teensies。

B. 继续往上走，在坏人那里了 Teensies 的场景能够看到上方有一个隐藏房间，这里要利用右方带刺的蓝色果实。先让[illegible]闭上，然后[illegible]用[illegible]攻击打下去，这样就有足够的弹力弹到上方的平台了。穿过树洞进入隐藏房间，隐藏房间里面，要[illegible]绿色的刺钱，救出下落过程中要让同伴[illegible]下去，到底下杀掉杂兵就能救出 Teensies。

3. 沿着气流上升来到一个可移动的平台上就能看到[illegible]

4. [illegible]往上走能够看到被[illegible]的 Teensies。

5. [illegible]后能看[illegible]气[illegible]上方有笼子。

6. 走到上层的平台之后会看到杂兵在虐待这个 Teensies，救出即可。

7. 最后[illegible]大段上升气流区域能够看到。

8. 过关之后被带走的 Teensies 就会回来。



When Toads Fly

1. 第三个[illegible]的敌人背后[illegible]能看到一个 Teensies。

2. [illegible]上[illegible]看到第二个 Teensies。

3. [illegible]可以[illegible]行的敌人的位置能找到第三个。

4. [illegible]第三个人之后，前方会有 Lums 从[illegible]下方[illegible]。[illegible]下去之后可以找到隐藏房间，[illegible]房间之后只要[illegible]地，过一会就会有 Teensies [illegible]。

5. [illegible]一大[illegible]的风力地带，[illegible]可以找到 Teensies。

6. [illegible]风飞过刺猬地带的时候可以找到 Teensies。

7. 飞过刺猬地带，有三块大石[illegible]的区域，其中一块大石下面[illegible]看到 Teensies。

8. [illegible]风力地带尽头会进入一个[illegible]面，[illegible]下面能够找到隐藏[illegible]。

9. 离开隐藏房间之后往上爬，[illegible]不久就会看到敌人在虐待 Teensies（喷火兵左一点的位置）。

10. [illegible]之后，继续往上走[illegible]会看到笼子被刺钩困着。

Armored Toad!

1. 出来第一个尖炎敌人的平台后面[illegible]会飞出一个笼子，用射击破坏掉敌人[illegible]

2. 进入 BOSS 战，第一次破坏掉 BOSS 的装甲后 Teensies 会从下方靠右的地方飞出来，要及时用射击救出。

3. 第二次破坏掉 BOSS 的装甲之后笼子会从空中缓缓落下，位置在中间。



BOSS 战要点：通常情况下这个 BOSS 有一层紫色的力场保护着，当它发动两次攻击之后力场会短时间内消失，这时候就能对其攻击，破坏它的装甲。但如果没能成功破坏装甲，他就会重新进入力场状态，只能等待下一次机会。战[illegible]分[illegible]个阶段，每破坏一层装甲进入下一个阶段，第一阶段 BOSS 会使出固定轨迹的炮弹，看准位置即可躲过。第二阶段会使出追踪弹，一定要及时清理掉，否则导弹会越来越多。另外，导弹互相碰撞是会抵消的，这一点可以利用一下。第[illegible]部分 BOSS 会失控到处跑，因为在空中玩家不怎么灵活，所以要小心不要被 BOSS 撞上，力场消失后再攻击一会就能结束战斗。



Fiesta de los Muertos

What the Duck?

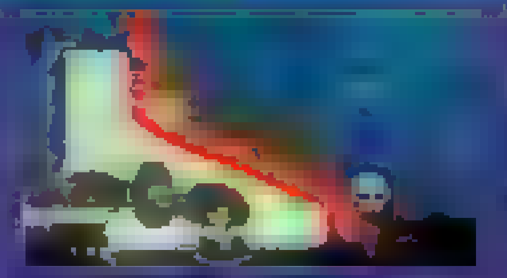
本关一开始会被敌人变成鸭子，但是小伙伴也会出来帮忙。场地内两边的墙壁都是蛋糕，小伙伴会围绕着这些蛋糕不断飞行，如果停下来的话小伙伴飞过的时候就会把蛋糕吃掉，形成前进的道路。要注意一段时间会复原，如果站在复原的位置上会被压死。

1. 前进的途中可以看到第一人，让小伙伴在蛋糕上吃出一条垂直的通道，然后等墙壁上去即可将其救出。

2. 第二个Teensies同样被蛋糕围绕，注意不要吃掉笼子下方的蛋糕，否则Teensies会掉下悬崖，从上面吃出一个缺口然后进去营救。

3. 继续前进会遇到一条长方形的蛋糕通道，通道尽头上方有一个缺口，爬上去之后就能找到隐藏房间。

4. 前进不久之后会出现直线上下移动的平台，跳上平台，然后再走到芝士上面就能找到Teensies。



5. 之后一个场景会出现两块平台被承托在芝士上面，吃掉芝士让平台落下通过针刺地带，最后那里有一个笼子困着Teensies，注意不用把下方的芝士吃掉，以免Teensies掉下去。

6. 必经之路上会看到Teensies正在被杂兵虐待。

7. 救出它之后会看到一块长芝士墙，要吃掉上面一行才能通过，尽头有一个弹跳板，跳上去，弹跳板下方能找到隐藏房间。

8. 隐藏房间出来之后继续前进，不久会看到红色蛋糕面有一个带刺的铁块，后面有一个萝卜，将其打出来之后就能看到Teensies。

9. 进入风力地带之后下降过程中可以看到Teensies。

10. 终点前最后一段路可以看到最后一个Teensies。

Spoiled Rotten

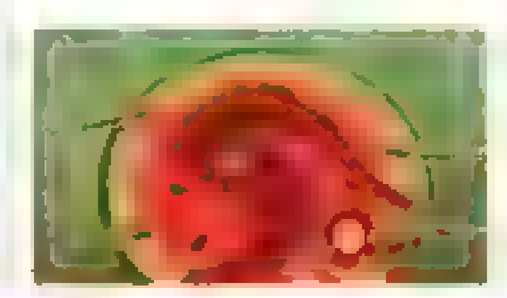
关卡要点：缩小之后，小伙伴攻击是短距离的突进，善用这一动作让本关的难度大降

1. 通过了场景下落的区域之后能看到上方吊着一个Teensies，直接在笼子正下方跳起来用上攻击即可救出；

2. 缩小之后进入第一个下落区域，沿着落下的蛛丝往上爬就能找到第二人。

A. 用喇叭变大之后，经过一根钢柱之后马上会见到蛇，缩小，进去喇叭往左边弹过去就能找到Teensies。

3. 继续保持缩小的状态，前方不远处会看到插满了刀子的大西瓜，从最底下刀子开出的小口进去就能找到Teensies。



4. 插刀子的苹果前方的平台上能找到Teensies。

B. 之后会进入一个比较大的下降区域，区域右下方能找到隐藏房间，在房间里面将足球踢上去即可救出Teensies；

5. 经过了下降区域之后会看到一个插着叉子的苹果，从虫洞进去能救出Teensies。

6. 继续前进，见到一个插满了刀子的旋转西瓜，瓜里面也能找到一个Teensies，进去救人的时候要注意不要碰到刀刃；

7. 离开之后的下落区域会看到两块切成一半的西红柿，之后有一个烂苹果，烂苹果之后是半个西瓜，用西瓜上方的喇叭缩小之后进去西瓜的虫洞里面救出Teensies。

8. 西瓜旁边有几根垂直的香肠，沿着香肠上去能找到最后一个Teensies

I've Got a Filling

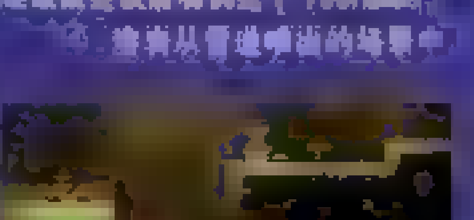
1. 小伙伴出现之后，一直前进就能看到Teensies。

A. 救出第一个Teensies之后前进不久会看到一个可以下拉的机关，从下方通道进去可以找到隐藏房间救出Teensies。

2. 经过风力下落的区域到达底下之后会看到这个Teensies。

3. 从第二个下落区域到达底部就能看到这个Teensies。

4. 接着从管道喷出的场景中要让小伙伴用垂直的…注意之后…



5. 用同伴吃出来的平台通过前进的时候能够看到上方的Teensies，注意不要把笼子切掉。

B. 经过了上面的场景之后又会看到一个可以上下拉动的平台，爬上去让同伴拉高平台，然后从上面跳去就能找到隐藏房间，隐藏房间里面第二块踏板的时候要用空中下坠攻击才有足够的冲力打破踏板。

6. 隐藏房间出来之后继续前进不久就会看到Teensies。

7. 之后会来到一条有火球喷出的隧道，利用同伴在墙上制作两个平台，火球就会掉到平台上，然后破坏掉前面笼子的骨头。

8. 快到终点的一段路上会看到最后的Teensies，利用同伴制造平台就能将其救出。

Snake on a Cake

1. 刚开始的蛋糕路上，等蛇吃掉了蛋糕留下一条通道的时候进去救人；

A. 遇到大蛋糕墙的时候，蛇会吃出一条往上的通道，攀着墙壁上去之后能到达上方的平台，往左走就能见到隐藏门；

2. 离开房间之后前进不久就会看到这个Teensies，不过笼子的移动速度很快，要及时过去破坏掉才行

3. 要通过了大悬崖之后会看到Teensies，此时会有一个大型杂兵跳出来，砸出一个弧形的墙壁，沿着弧形墙壁跑上去就能破坏笼子了

4. 继续前进不久就会看到这个Teensies，趁虫子离开的空隙去救人即可；



B. 救了4之后会再次进入蛋糕区域，上方有一个跳板，跳板上面的通道上去能找到隐藏房间。

5. 穿过了"S"型蛋糕地带之后，就会看到下一个Teensies，上方有带针刺的蛋糕，等虫子吃出一条通道的时候用跳板跳过去救人。

6. 接着后面的针刺地带能看到这个Teensies，趁大虫子吃掉了附近的针刺蛋糕之后去救；

7. 往下走的时候还能看到一个Teensies。

8. 下到最底部的时候会看到坏人抓走了一个，过关之后即可救回来

Lucha Libra Get Away

[illegible]





Wrestling with a Giant!

BOSS

BOSS战是一场擂台战，分三个回合。从上落下蓝色墙壁的时候跳上去就能跳到BOSS的头上，然后用下攻击它的脑袋就能击退它。[illegible]第一回合场地内只有一个平台，BOSS会拍打平台的两边，只要躲开平台和落下来的杂兵即可。第二回合，平台会变成5格子，BOSS会逐个将格子打碎掉落，因此这里要注意躲避BOSS的拳头。当剩下最后1格的时候，就被迫会落下。第三回合跟第一回合相似，但是BOSS拍打之后场地内会产生气流，要乘着气流越过下面冒出来的火焰和火焰，BOSS第三次拍打平台的时候，平台就会彻底沉没，同时BOSS会伸手抓取你，注意躲避。之后场地会出现一个小[illegible]，跟着小[illegible]上才能跳上蓝色墙壁。

Teensies每个回合出现一个，第三回合的Teensies直接从左上角飞出来，一并利用弹跳板的冲力可以迅速过去破坏笼子。

20,000 Lums Under the Sea

[illegible]

The Mysterious Inflatable Island

[illegible]





The Deadly Lights

1 前进一段距离会看到两根绳子吊着木桶的场景，切断绳子挡住光线，然后下去杀掉杂兵救出Teensies

2 前进到下一个红色开关的时候，下方的影子里能隐约看到另一个虚幻的杂兵；

A 穿过红色开关下方的狭窄的通道之后，上方有[illegible]平台[illegible]下方有杂兵，先跳下去杀死杂兵[illegible]往右走可以找到隐藏房间

3 进入第二个区域之后，第一个红色开关点下去之后会出现一个小平台，站上去平台之后能够看到遗留的杂兵；

4 前进一段距离，切断箱子砸死杂兵之后能看到箱子上面有根萝卜草，拔出来之后会发现是个Teensies

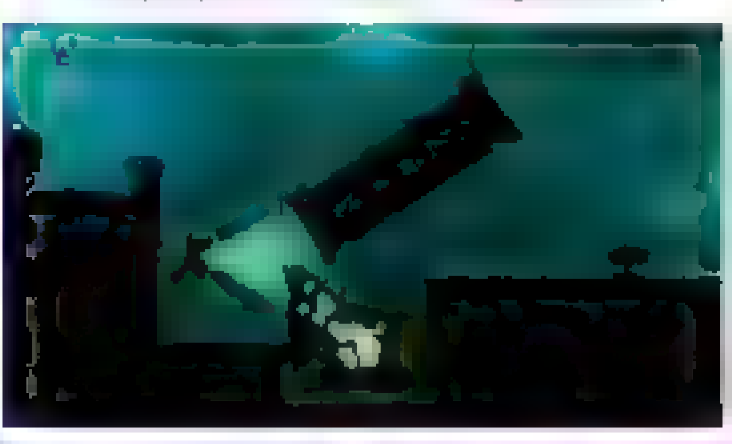
5 继续前进会发现探照灯下方有一个虚幻的杂兵，

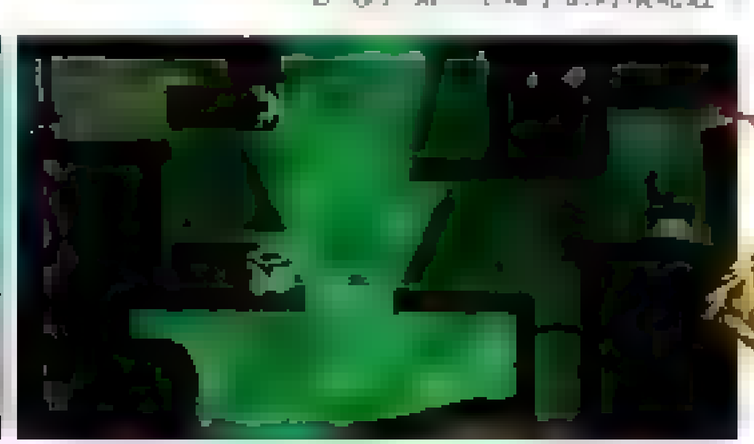
6 进入第三个区域，第一个可移动的箱子右边的墙壁上有隐藏空间，进去可以看到杂兵在虐待[illegible]

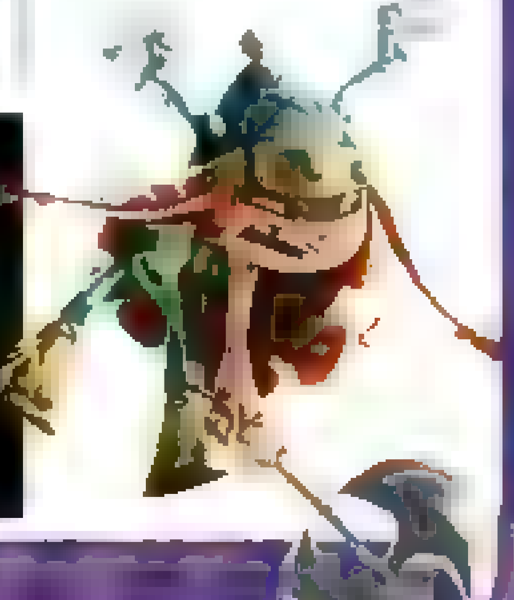
B 移开第一个箱子的时候能进入隐藏通道找到隐藏房间；

7 [illegible]会看到虚幻的杂兵，不用亲自过去，直接移动箱子杀掉杂兵即可；

8 快到终点的时候会看到萝卜草，拔出来能找到最后人







Mansion of the Deep

[illegible]



Infiltration Station

1 开始不久就会出现旋转探照灯，第一个探照灯下面能找到Toonsies。

2 小伙伴拿着探照灯照着中央平台旋转的场景左边的角落能找到Toonsies。

3 从刚刚的房间出来之后，房[illegible]上方会看到第一个Toonsies。

4 救出第一个Toonsies之后，[illegible]这个场景的背景中可以看到两个竖直的可破坏墙壁，每个墙壁的开关旁边有灯，但是站在那个平台上面的时候会压到开关处，使它们点亮，然后撞墙壁上去能找到隐藏房间。

5 在悬挂的上方的箱子上吊着对面的绳子，然后抓着绳子跳过去可以救出此处的Toonsies。

6 撞过了墙壁之后会有一条狭窄的通道，通道的尽头是一个机关平台，通过通道的时候会听到被困的声音，从上方的缺口进去即可找到Toonsies。

7 进入下一个场景之后，右下角能够找到Toonsies。



8 再进入下一个场景之后同样能找到有杀兵在探照灯下，使用伙伴调整探照灯的光将其消灭。

9 通过了上面提到的探照灯之后，从黑暗处进去能找到隐藏房间。

10 楼梯底下能找到隐藏通道，过关之前记得先进去将Toonsies救出。

Elevator Ambush

[illegible]

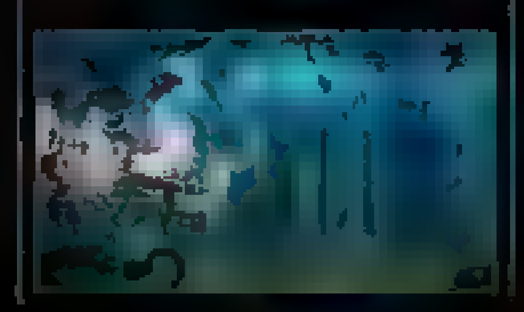
There's Always a Bigger Fish

[illegible]



A Madman's Creation!

BOSS战，BOSS是一只钢铁的海龙，同样是三个阶段的战斗，玩家可以使用魔法弹。第一阶段是在两个平台上战斗，其中一个平台是会上下浮动的，BOSS会使出直线光束攻击，因此要站在上下浮动的平台上，并利用高度才能躲过，躲过之后BOSS的嘴巴会维持张开状态，此时攻击里面的宝石可以给它造成伤害。第二阶段是气流地带，BOSS会使出瞄准玩家的激光扫射，场地内有铁锁，站在铁锁后面能挡住BOSS的攻击，然后等BOSS的攻击停止后给予反击。铁锁第一阶段是一整块的，如果要反击，就该在BOSS使出扫射的时候维持在铁锁上方的



位置，等攻击停止后马上出去就有[illegible]反击。如果第一次没有成功攻击，第二次的铁锁会分裂成三块同时场地会出现金属，[illegible]，使得反击更加容易。第三阶段要躲过BOSS两次攻击才能给予反击，整个场景只有三根铁链，BOSS第一次攻击的时候铁链上方会有移动的铁锁，玩家要站在铁锁在铁链下面躲过BOSS的扫射。BOSS第二次攻击的时候会从侧边出现，此时铁锁会上下移动，注意看准时机跳到别的铁链上才能躲过BOSS的攻击，第二次攻击停止后马上反攻就能击杀这个BOSS。

Olympus Maximus

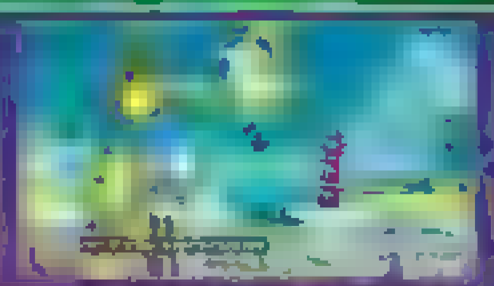
Shields Up...and Down

[illegible]一开始直走，在喷火杂兵旁[illegible]Teensies；

[illegible]利用移动平台跳过[illegible]就会看到第二个Teensies，笼子会飞，但是不会飞很远；

[illegible]继续前进，会在喷火的场景中看到笼子，先站到平台上，然后[illegible]间将把平台移动到高处，之后利用[illegible]Teensies救出来；

[illegible]越过了[illegible]之后，有一个[illegible]看到平台自动升起，平台后面[illegible]



[illegible]有两个漂浮的喷火杂兵，杂兵后面是Teensies的笼子，但是现在先不用去管它，先到平台从上方进去就能找到隐藏房间；

[illegible]隐藏房间下方就能看到，[illegible]之后会出现，[illegible]打下来；

[illegible]上出现神之手的时候，[illegible]可以看到[illegible]

The Dark Creatures

1 一直前进，沿着弧形路面走上去之后往反方向跳就能破坏掉空中的笼子救出Teensies；

2 第一次遇到一大批一些敌人的时候，往前一点的位置就能见到，救人的时候注意不要被敌人群碰到；

3 一路往上走不久之后就能见到（前面有红色的球形杂兵）。

A 第二次看到黑色敌人的地方往回走，回去刚刚上来的那条路的边缘，贴着右边的墙壁下去就能找到隐藏房间；

B 第二次看到黑色敌人的地方，沿着右边的斜坡路上去就能找到隐藏房间，黑色敌人群所在的那块地面上有一处是由骨头堆砌的，破坏掉骨头之后就能继续前进；

4 用天花板的紫色烟花消灭了一大群黑色敌人之后，后面有个地方能触发一行长长的金币队伍，跟着Lums队伍走上去就能救下一人；

5 跟着Lums队伍走到最上方的平台之后会看到一棵萝卜，拔出来就找到一个Teensies；

6 继续前进解救之后的笼子路上顺便救下这个Teensies。

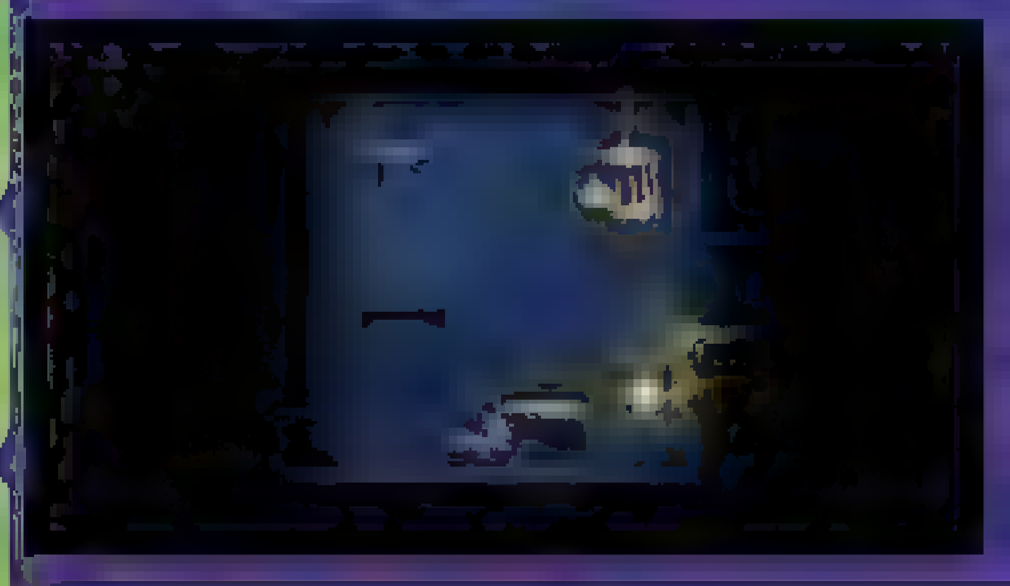
7 进入第二个区域之后，途中又能看到这一幕，打出来之后又能救出一名Teensies；

8 继续前进，来到一个很多齿轮机关的地方前面能够看到



The Amazing Maze

[illegible]本关由多个小房间[illegible]的隐藏房间，两个[illegible]Teensies[illegible]



[illegible]第二个Teensies[illegible]

A [illegible]有气流上升的房间，[illegible]一个Teensies（大）[illegible]

[illegible]从最开始的气流的房间一直往下走来到一个有很多不同方向的[illegible]的房间，[illegible]

[illegible]气流房间往下一直到[illegible]从左下角的缺口进去能救出第二十个Teensies

[illegible]第六个Teensies，不过要再往右走一个房间，从上方的缺口[illegible]

[illegible]只有正方形平台是被[illegible]

[illegible]继续往右走第二十[illegible]Teensies[illegible]

[illegible]来到一个有针刺滚球的[illegible]反重力房间[illegible]Teensies，这个平台只有正方形和三角形是能[illegible]

[illegible]有漂浮的气流房间往右走，第二个房间里就能找到Teensies

[illegible]救出上一个Teensies的房间往右走，来到一个反重力房间，[illegible]从针刺通道"掉下去"就能见到最后一个Teensies。

The Great Lava Pursuit

1 前进不久来到一个天花板上有岩石落下，要踩着岩石渡过熔岩河的场景，途中可以看到一个Teensies，直接用魔法弹救出即可。

2 不断有火柱喷出的熔岩地带会遇到第二个Teensies，同样用魔法弹救出即可。

A 通过了两个气流上升地带，之后会看到一个可上下移动的平台上方有一条通道可以上去，在上面能找到隐藏房间。

3 抓走了Teensies的坏人会再次出现，跟着他然后从一条两边很多火柱喷出的通道往下深入，途中可以找到第四个Teensies

B 继续前进，利用[illegible]往下掉下来的熔岩并通过后，会看到一个跟刚才隐藏房间几乎完全一样的场景，同样是踩着上下移动的平台从天花板上的通道进去，找到隐藏房间；

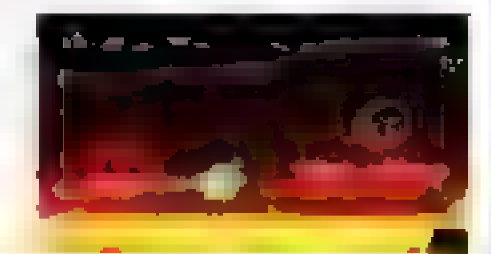
4 追赶着坏人继续前进，整个场景塌下来之后能看到Teensies被绑在上面（也算是必经之路上）。

5 继续前进，在有岩石落下的风力地带可以看到这个Teensies，

6 离开风力地带后会看到一个Teensies，[illegible]的杠杆拉下去，这样就能将其救出。

7 最后通过风力地带的时候还会遇到一个Teensies；

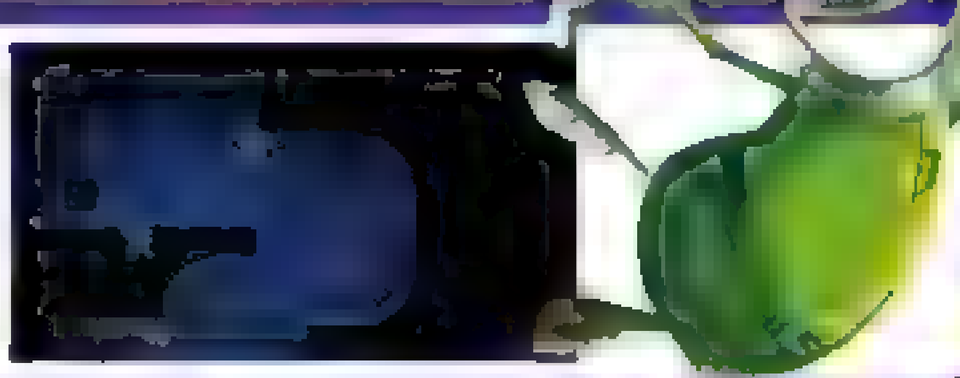
8 过关的时候就能救出最初被抓走的Teensies



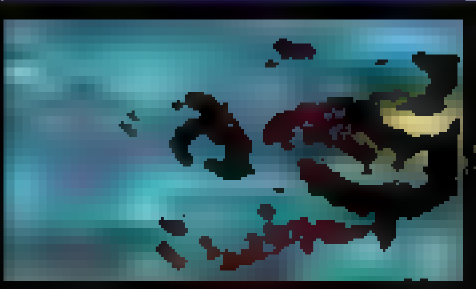
Swarmed and Dangerous



Hell Breaks Loose



A Clouds of Darkness



《起源》世界全Teensies救出攻略

Jibberish Jungle

Geyser Blast

Swinging Caves

8：第三个场景，终点前蓝色……把右上方的树叶后，从背后靠近……的敌人他就不会发射导弹。

……隐藏门B的下方，拣起植物……

9：一进入第四个场景就能看到……，丰羞会飞到本区域的最高处……

10：第四个场景终点的左侧……拣起植物可见。

……：本关终点处

Climb Out

1：最初的平台塌陷后，就在水域上空

A：第一个场景，两个蓝色旗帜区域的右上方。洞内需利用加速跑冲上墙壁

2：隐藏门A的左上方，几个刺球之间

3：第二个场景，大片下降平台区域，两个杂兵之间，拣起植物可见

4：第四个场景起点右侧两束喷射水流后

5：第二个有尖刺的多边形上方（如图）

6：第五个场景，转动的圆形巨石和隐藏区域，被绑在水面上

B：第五个场景终点前右上方，隐藏在树叶后，进门后要驾驶飞行作战，子弹只能向右发射，故一些敌人需利用墙面反弹子弹才能命中

7：第六个场景一进门就可以看到

8：本关终点处，攻击上方的红色物体令石块落下能砸死敌人全数压死，但分数没有自己用攻击解决来得高



Still Flowing

……利用加速跑冲上树干跳往更方的……

2：第二个场景起点右侧的……拣起植物可见

……大群被刺尖刺植物的……

……：第3同一个场景，其下方的树叶后能够发现

……第五个场景，水流区域的左下角，用……X键攻击破坏，可以越过尖刺植物，或是直接借助底层的水流以连续跳跃靠近

A：区域同上，在其右上角的树叶后，进门先用加速跑冲上墙壁再从空中攻击敌人

……第四个场景，……的敌人后，潜入右下角的水道再往左游便能发现

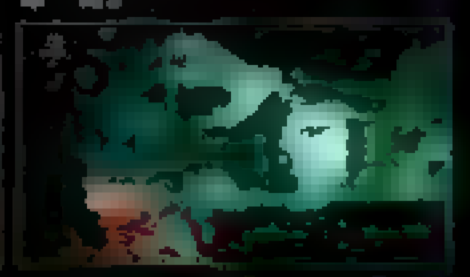
……：第五个场景，湍急的水流下方，注意别被水流冲到尖刺上

……：区域同上，位湍急水域的右下方前，洞内需撞击高处的两个红色物体，才能令平台落下发现

……：本关终点处

Poor Little Daisy

BOSS战要点：本关前半段……，需要解救的Teenaine都在这段流程中。BOSS看上去很难，但实际上有足够时间躲避。后半段的战斗部分比较容易：BOSS第一次发起攻击时请在侧墙壁的上顶部，等其头部露出大……后再绕回来攻击一次；BOSS……上顶部的第二波攻击会依次撞地，前在地面上跳跃回避，等其5次撞击结束后卸住他的攻击盒盖部的大包；BOSS的第三波攻击时先在地面用跳跃躲避其触纸，等它伸出舌头后，舌头上的弱点就会露出来，此时冲上去给其致命一击。



Desert of Dijiridoos

Best Original Score

……在尖刺鸟之间的平台上方……利用左侧的弹射鸟跳至高空

A：两只带着尖刺钢盔鸟的左上方，进门后场景会不停下降，要利用通风口往高层移动

……：隐藏门A的右下方，两……的下方，拣起植物可见

……：第二个场景起点右上方，一道滚动的平台上方

……：第三个场景终点左上方，利用弹射鸟跳起

……：第三个场景终点前的上空，两根平台的正上方

……：第四个场景起点的右方，拣起植物可见

……：区域同6，两只尖刺鸟的上空

B：在7的右上方，利用滑墙跳可以发现隐藏门，房内被如一相同大的首领，用冒力攻击一次就能干掉3只钢盔鸟

……：本关终点处

Tricky Winds

1：起点正上方，抓住蓝色……风口后利用弹跳上去

2：第一个场景终点前面……大鼠的上空，利用旋风弹射到高处

A：第二个场景，连续多个通风口的上方，利用空中的蓝色弹……上，找到隐藏房间，房间内……通风口……

3：第三个场景，……个黑色……下方的……

4：第二个场景终点前……几只尖刺鸟之间

5：第四个场景起点右侧，水流上空几只尖刺鸟之间

B：第四个场景终点正上方，隐藏门在羽毛后，进入后要在尖刺平台的运动收缩，乘风向右移动

6：第六个场景起点右下方，水流的出口处

7：第六个场景终点的左下方，……穿过刺球

8：本关终点处

Skyward Sonata

……第二个场景中段，……

A：第二个场景终点左上方找到隐藏房间，进入后请注意不要……的蛋状快速反弹植物刺最底下

2：第三个场景起点右上方……在羽毛后，……

3：第三个场景终点前，……红鸟敌人左侧，拣起植物可见

B：区域同3，终点左上方找到隐藏房间，进入后借助……

……：第四个场景起点右上方……水流的右侧高空

……：第四个场景中段，……飞……，在终点前篮面的左上方……

……：第五个场景中段，两个……、闭合的尖刺平台之间

……：第五个场景终点前，……的右上方

……：本关终点处

Snake Eyes

1：第一个场景，有数面和红色鸟型敌人区域的上方

A：第一个场景终点的左上方找到隐藏房间，房间内利用并排的蛇……滑向上层移动

2：第一个场景终点左下方隐藏在羽毛后

3：第二个场景大量浮鸟区域的正上方，利用弹射鸟跳到高处

4：第四个场景大量钢盔鸟的左下方，要先攻击上方的机关

5：区域同4，就在其右上方的空域

6：在5的右侧，几只尖刺鸟的正上方

7：第四个场景终点的左上方

B：隐藏房间所在区域同7，终点的左下方，进入后紫色的蜂窝无法破坏，红色的每打掉一截都可以加分

8：本关终点处

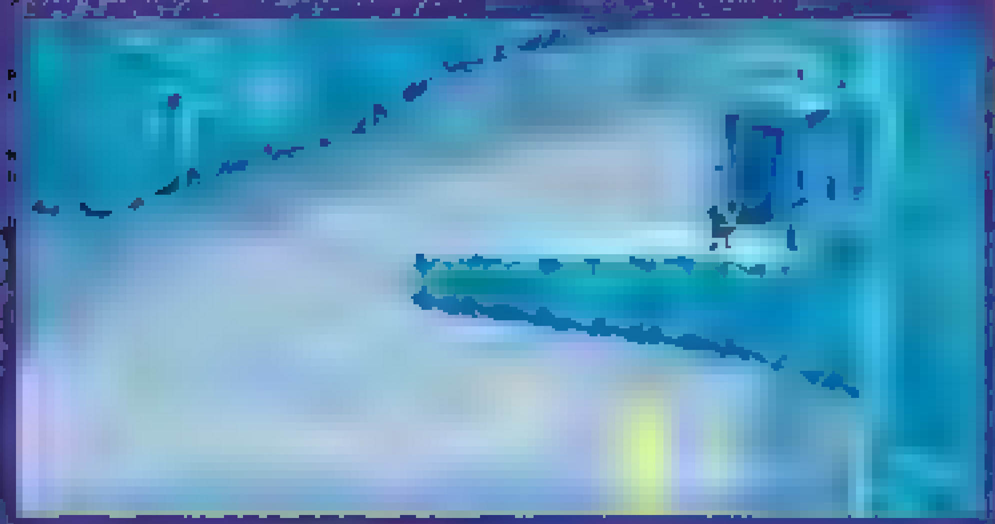
To Bubblize a Mocking B...

[illegible]

Gourmand Land

Dashing Thru the Snow

[illegible]



Piping Hot!

第一个场景喷火龙和大锅之间，拔起植物可见[illegible]

2：身形变[illegible]后来到半空栏[illegible]布袋的位置，向上方的水管跳[illegible]墙就即可发现[illegible]

A：区域同2，向布袋下方勇敢地跳下，隐藏门在右下方[illegible]火龙攻击的间隙前进

3：在必经之路上，身形变大后便可看到

B：第四个场景[illegible]个喷火器处[illegible]加热后利用飞起的锅盖往右上方跳便能发现隐藏门[illegible]屋内的红外线会有叉子飞出，利用此特性可一口气消灭[illegible]

4：第五个场景[illegible]的右上方，从锁链区域上空飞[illegible]

5：第六个场景起点的右上方，从锁链区域上空飞[illegible]

6：第七个场景，首只火龙敌人的左上方，利用飞起的锅盖跳上平台

7：在6的右方，从锁链区域上空飞[illegible]

8：本关终点处。

Dragon Soup

[illegible]

My Heartburn's for You

[illegible]

Sea of Serendipity

Freaking Flipper

[illegible]

Swimming with the Stars

1：起点位置右下角水域，在[illegible]

2：第二个场景，有[illegible]

3：第[illegible]个场景，有[illegible]水母区域的右下角，两个路口各有一只水母把守

4：第四个场景终点的左上方，周围有大量的尖刺植物和触手植物[illegible]靠近水里的发光微生物让其依附在自己身上才能避免触手的骚扰

A：区域同4[illegible]位于终点的上

方，进门后推下砖块时注意控制别被箱子压到或被炸药波及

5：第五个场景，在……大颗水母和……到Lums区域的右上角……块砖后

6：第六个场景终点的左上方，被大量尖刺植物包围着

7：第七个场景终点的正左方，要利用灯笼鱼的光芒前进，否则会被触手攻击

B：第七个场景终点的左下方，穿过狭窄的缝隙才能发现，洞内的鱼群可以利用绿色的敌人解决一大部分

8：本关终点处

Why So Crabby?

[illegible]

Beware of the Mini Murray

1：前两个被飞鱼群追赶的场景没有隐藏要素，首个Teensies人质位于第三个场景起点的右下方

2：继续前进，在触手植物和吃人石头鱼之间

A：在2的右上方，刺鱼区域右上的狭窄通道找到隐藏门。门内的大海蛇有伤害判定，但也能帮玩家消灭一些杂兵

3：第四个场景，跟随浪花游动的水母群右上方

B：大量触手植物所在区域的下方，穿过狭窄通道即可发现隐藏房间。房间内有大大小小的尖刺鱼来回巡游，避过它们确保自身安全后再攻击右侧的伪装

4：穿越触手植物的区域后右上方有一条吃人石头鱼，击败它在其后方

5：第四个场景，左侧大海蛇出没的区域。本场景虽然有大量石头鱼 [illegible]

6：第五个场景起点右侧被夹在……块岩石之间

7：第……条大海蛇右上……有尖刺植物的区域内

8：本关终点处

Murray of the Deep

[illegible]

Mystical Pique

Mystical Munkeys

[illegible]



Golly G. Golem

1：第一个场景终点，方……利用喷气……到对面的……上墙面

A：第二个场景，触碰红色物体令岩浆下降处的右上角。门内要抓住敌人排成一列的瞬间，用……X键全数击破。

2：第二个场景终点前，必经之路上。

3：第三个场景，有大量物体不断下落的区域左上方。

B：第五个场景起点右下方，拉绳索上跳即可发现。洞内要应战三个扔球的石像兵，没有什么难度

4：隐藏门B的上方，有荆棘长出的区域左下角，随着植物可见

5：第六个场景，有大量物体不断下落的区域右下方

6：第六个场景，有大量物体不断下落的区域左上方

7：第七个场景，击倒石巨人后布莱自动从上方飞下来

8：本关终点处

On Top of Old Smokey

[illegible]

之间。

7：第八个场景起点的右方

Mecha No Mistake!

起点位置右上方，两个压机关之间。

A：第二个场景，突破垂直向上的区域后向左走便可看见。触碰红色物体后巨大的齿轮就会向右滚，压死所有机器人。

2：第一个场景，塔者区域的右上方

B：第一个场景，巨大齿轮区域的左下方。门内有两个机器人，依旧是用攻击把它们打到齿轮上

3：在隐藏门B的正上方

[illegible]上去

4：第四个场景终点的左上方，解救完会出现

5：第五个场景，在中央齿轮上方的高空盘旋

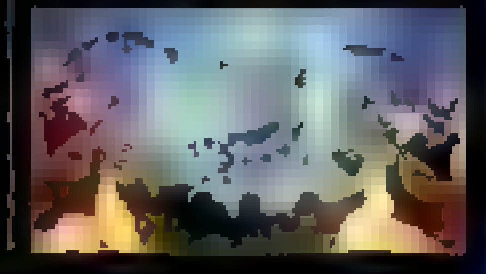
6：第五个场景，在中央齿轮中间的壁里

7：本关终点处，巨大万能旋转装置的右侧，用拳力攻击可以打到

8：本关终点处，巨大万能旋转装置的中间，需要用旋转的自转把机器人全部干掉

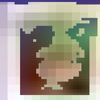
The Mamma of All Nightmares

首作是"梦境之地"的最终BOSS，由于她的动作很多，一开始可能会让人感觉无从下手，实际上这个BOSS的行动是有规律化的，找到规律后很快就能解决。用弹射攻击到BOSS左手，引起她的警觉后，先跳起避过右手，再向右侧飞并保持悬空，躲过BOSS右手的上面攻击后直到向左，就能攻击到手腕处的第一个弱点。打掉BOSS的弱点后战斗进入第二阶段，先保持自身位于她左手的手腕处，这里可以安全躲避其右手的所有攻击。等双手合起来后在两个手臂间来回跳跃保持高度，待BOSS左手放平后就跳上去，躲过尖刺手臂后保持在手腕的位置。在手臂插入地面两次，利用跳起的滞空来躲避，随后躲过一次手臂的左右摆动，立刻向左走，她的左手一抬起来就会露出弱点。顺利击打弱点后便能直接弹到头上，给BOSS最后一击！



全成就取得攻略

成就数量	[illegible]
难度	★★★
全成就所需时间	单机耗时30小时以上，可邀请人数同步玩通，缩短流程所需时间
离线成就	[illegible]
有无错过成就	无
[illegible]	[illegible]



Barbara's free! 10点

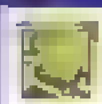
成就说明　救出芭芭拉公主

[illegible]游戏第一个世界第一个救援关卡便是救芭芭拉，过关便可获得成就



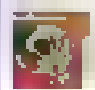
Rock that castle! 10点

成就说明　完成音乐关卡"Castle Rock"



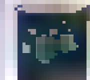
Orchestrate this! 10点

成就说明　完成音乐关卡"Orchestral Chaos"



Mad world! 10点

成就说明　完成音乐关卡"Mariachi Madness"



Splash! 10点

成就说明　完成音乐关卡"Gloo Gloo"



Dragon Rider! 10点

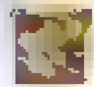
成就说明　完成音乐关卡"Dragon Slayer"



Journey to the moon 40点

成就说明　解救5个黑暗Teensies

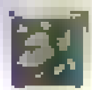
[illegible]完成前5个世界的关卡即可解锁此成就



World Tour! 60点

成就说明　完成"Living Dead Party"世界全部关卡

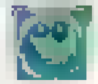
[illegible]"Living Dead Party"是《传奇》最后一个世界，需要全部音乐关卡，需要收集400个Teensies，相当于完成前面5个世界的全Teensies收集。不过因为有《起源》的关卡，所以实际上可以提前解锁这个世界



Princess savior! 20点

成就说明　救出全部10位公主

[illegible]除了"Living Dead Party"之外其他5个《传奇》的世界里各有两个公主救出关，全部完成并好地[illegible]



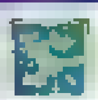
Teensies' friend 10点

成就说明　救出150个Teensies



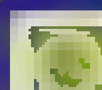
Teensies' hero 30点

成就说明　救出300个Teensies



The chosen one 60点

成就说明：救出全部700个Teensies



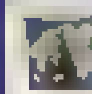
Lucky! 10点

成就说明　刮10张幸运票



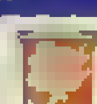
Scratch me! [illegible]

成就说明　将所有能刮出的奖励全部刮开



We could be heroes 20点

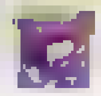
成就说明　收集足够的Lums解锁10位隐藏角色



Soon rich! 40点

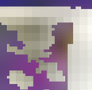
成就说明　获得一百万Lums并解锁全部隐藏角色[illegible]

[illegible]最耗时的成就之一。不过除全关卡金杯以及网站刷杀出度外通过每日会获得很多Lums奖励



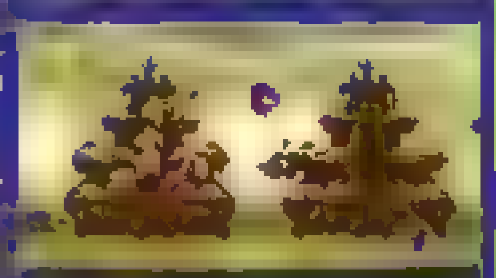
They're so cute! 10点

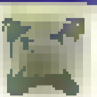
成就说明　刮幸运票刮出30只Creatures



I just love them! 30点

成就说明　将全部小creatures刮出来，放满creatures画廊





Master of the locks 30点

成就说明　解锁全部世界和关卡的锁

[illegible]收集全Teensies以及刮出全部奖励的过程可以解锁



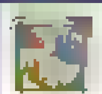
Invaders! 20点

成就说明　救出足够的Teensies，并且击败全部Dark Teensies让全部竞速关卡出现



[illegible] 10点

成就说明　任意竞速关卡在最短时间内完成，救出3只Teensies



Perfect! 10点

成就说明 在任意关卡中获得3个Lums奖杯以及3个Teensies奖杯。

攻略要点 收集Lums和Teensies不需要同一次闯关过程中获得，第一遍先收齐所有Teensies，熟悉了关卡之后回来再收集足够量的Lums即可。Lums只要达到金杯的要求就能一次拿齐金银铜三个杯



Swiped clean! 30点

成就说明 任意一个世界救出所有Teensies，获得该世界的钻石杯即可



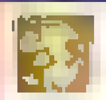
Bronze Addict 20点

成就说明 获得所有关卡的铜杯



Silver Addict 30点

成就说明 获得所有关卡的银杯



Gold Addict 40点

成就说明 获得所有关卡的金杯

攻略要点 每一关金杯要求的Lums数都不一样，一般600个，攻关的时候注意收集即可。因为[illegible]杯都会一并获得，因此解锁这个成就的时候上面两个成就也会解锁。另外，此成就要求的关卡包含《起源》的全部关卡在内



Diamond Addict 50点

成就说明 获得所有世界的钻石杯

攻略要点 这里的要求也包含了《起源》的全部世界在内。因此目标是全部700个Teensies



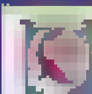
Nostalgia 10点

成就说明 完成《起源》里的任意一关



Old School 30点

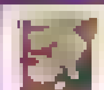
成就说明 完成全部《起源》的关卡



Turnip combo 10点

成就说明 用下压攻击将芜菁打出地面，再在空中踢中它

攻略要点 芜菁（Turnip）是指藏在地下的那种植物，用下压攻击可以将它们打出来，之后快速接上踢攻击一次即可



Strike! 10点

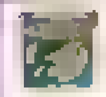
成就说明 用芜菁击倒5个敌人

攻略要点 跟上面一样，敲出来然后踢到敌人身上将其击杀，杀5个敌人即可



Gardener 10点

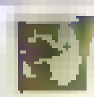
成就说明 挖出100根芜菁



This ain't a platform! 10点

成就说明 站在举着牌子的敌人头上，直到他们打算攻击你

攻略要点 《传奇》第一关一开始就会遇到两个举着牌子的敌人，跳到他们头上，他们就会举起牌子让玩家站在上面。如果玩家站着不动，过一会他们就会开始攻击，此时马上跳起躲开即可



Axe skater 10点

成就说明 选择Barbara（芭芭拉）或者Elysa，站在斧头上滑行30米

攻略要点 在关卡奔跑过程中蹲下就会站在武器上滑行。选择角色，然后进入"Teensies in Trouble"世界的"Once Upon a Time"关卡，一开始的位置往前走不远处有个小山坡，从上面跳起然后站在斧头上滑下来即可解锁成就



Bad joke 10点

成就说明 扯掉5个敌人的裤裆，让它们[illegible]去



Shoot them up! 10点

成就说明 用飞行拳套射死100个敌人



Let him do the job 10点

成就说明 关卡"Lucha Libre Get Away"中，让身后的巨人杀死10个敌人

攻略要点 整关大部分时间身后会被巨人追赶，沿途路上会有很多敌兵阻拦，遇到这些情况下还是可以跳过，只要路上的敌兵数量超过10个



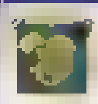
Bouncing Island 10点

成就说明 关卡"The Mysterious Inflatable Island"一开始的充气小岛上，用下压攻击小岛使其弹起来触碰上方的光物，让Lums队伍出来，然后收集所有Lums（即全部Lums要在紫色状态下拿到）



Watch out! 10点

成就说明 让10只[illegible]用自己[illegible]



Splinter Ray 10点

成就说明 不碰到绿色的光以及不碰到红外线的前提下通过"Mansion of the Deep"

攻略要点 难点在于最后的红外线路上，红外线碰到了整关都要重来了



Rubber Ducks 10点

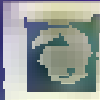
成就说明 打掉渔鱼人扔出的橡皮鸭5次

攻略要点 "20000 Lums under the sea"世界的"Elevator Ambush"关卡中有一种蓝色白衣的渔鱼人，它们会投掷带电的杂物进行攻击，偶尔会扔出鸭子玩具，打掉5个鸭子玩具即可



Just kick it! 10点

成就说明 功夫足球模式中获胜



Challenger! 20点

成就说明 开放所有挑战模式



Everywhere! 10点

成就说明 4个挑战模式至少各参加一遍



First steps 10点

成就说明 在任意挑战模式中赢得铜杯



On the way to the top! 20点

成就说明 在任意挑战模式中赢得银杯



A true champion 30点

成就说明 在任意挑战模式中赢得钻石杯



I'm ahead! 10点

成就说明 挑战模式中超过好友[illegible]



The competitor 30点

成就说明 挑战模式中超过好友的分数30次



Truly awesome! 40点

成就说明 出众度（Awesomeness）等级升到最高

攻略要点 出众度等级最高Lv11，需要6000点经验值，[illegible]单机模式能获得的点数总计约4000点，剩下的要靠联网打挑战模式才能获得





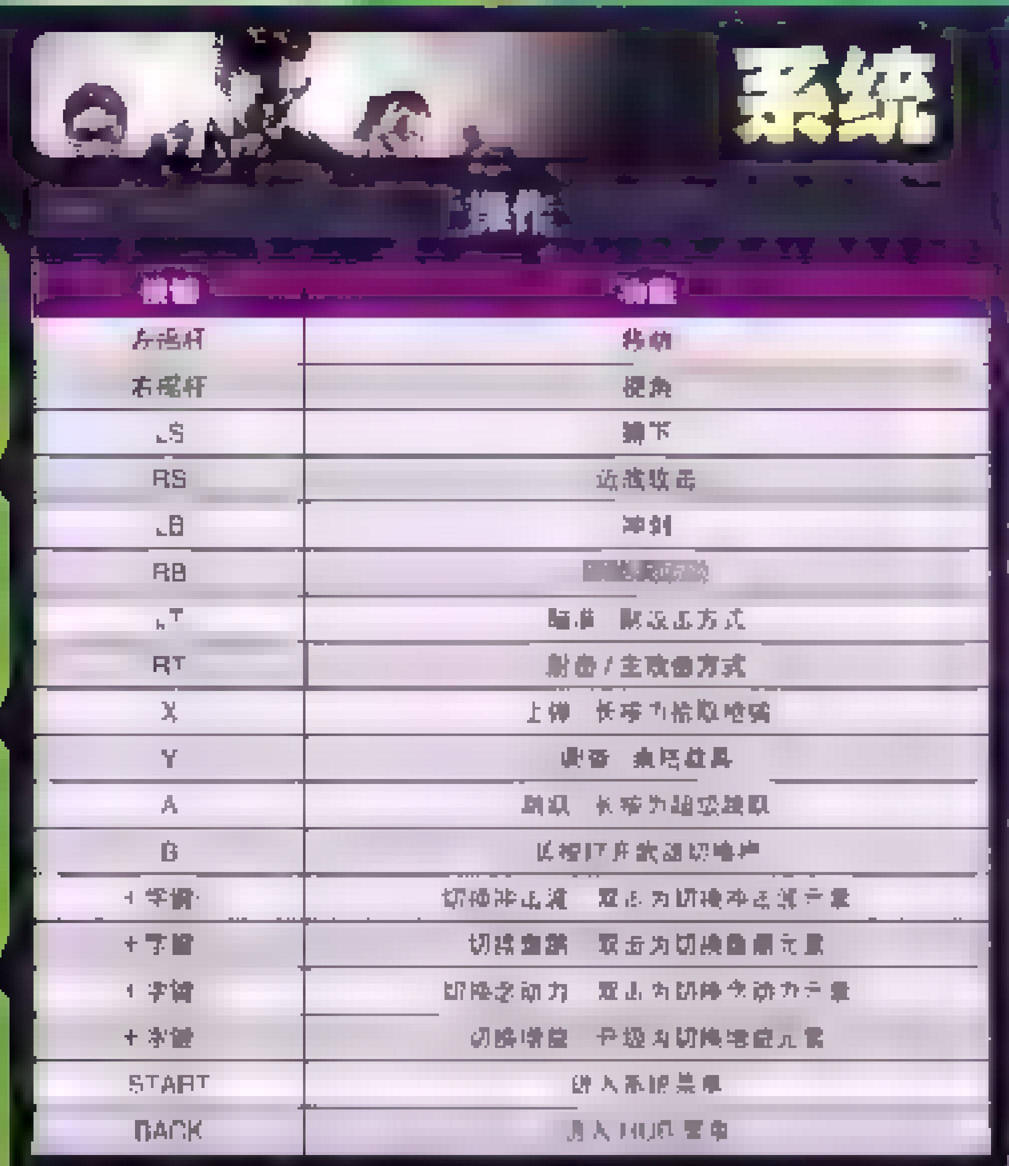
总体而言，《黑道圣徒IV》的游戏内容和成就要求不算复杂，不过有一些挑战需要好好规划在游戏过程中顺便完成，不然在通关后再去刷过程会相当费心。本次详尽的攻略除了常规的内容，也会帮助各位玩家进行一个详尽的全成就规划，希望能够帮助各位玩家早日拿齐一千点，以便体验本月推出的DLC内容。

文 翔敏 责编 心の永恒

系统

操作

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
LS	蹲下
RS	近战攻击
LB	冲刺
RB	[illegible]
LT	瞄准/取消超方式
RT	射击/主攻击方式
X	上弹，长按为拾取枪械
Y	使用，乘坐载具
A	跳跃，长按为超级跳跃
B	长按打开武器切换盘
↑十字键	切换冲击波，双击为切换冲击波元素
→十字键	切换践踏，双击为切换践踏元素
↓十字键	切换念动力，双击为切换念动力元素
←十字键	切换增益，双击为切换增益元素
START	进入系统菜单
BACK	进入HUB菜单



界面元素

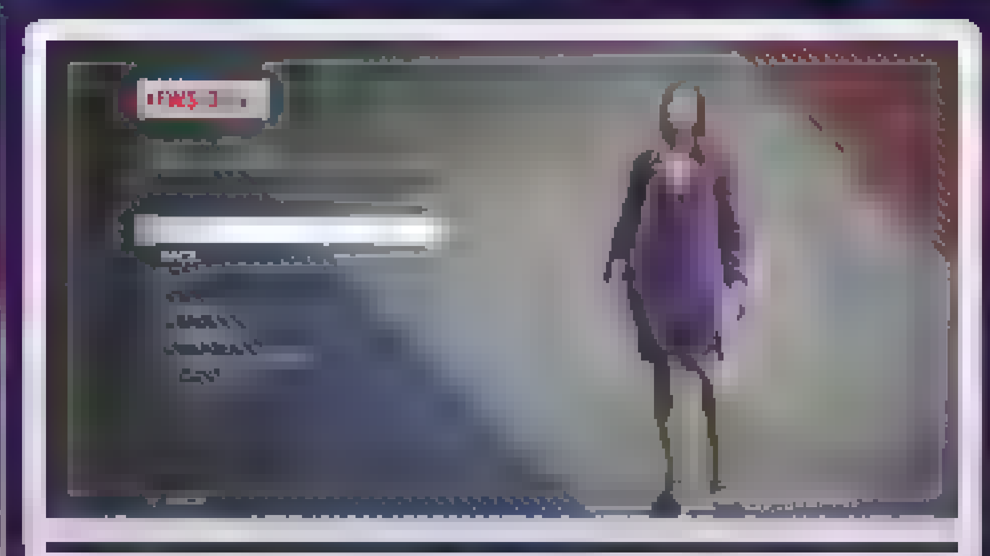
1.生命值
2.耐力值
3.目前装备武器
4.目前装备超能力
5.超能力冷却槽
6.小地图
7.通缉度
8.同行伙伴
9.当前等级与经验值槽
10.金钱
11.[illegible]



创建你的人物

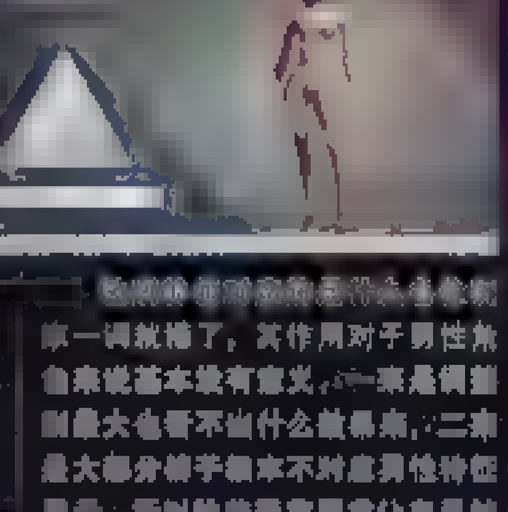
前作《黑道圣徒3》的一大特点就是非常详细的人物创建选项，其细致程度古往今来有同样选项丰富的《上古卷轴V》能够胜过一筹，而《黑道圣徒IV》继承了这一特点，唯一令人遗憾的则是没有发扬光大，玩家能够自定义的地方基本上和上一作类似，缺乏新鲜感。

在玩家完成序章后就会进入创建角色界面，首先看到的会是9个基本形象，也就是9个选项，分别对应主角不同种族男性和女性的默认形象，最后一项是从网络下载主角形象。如果玩家之前在本作的官网上选择了可供下载的人物，就可以通过这个选项导入到游戏中。选了其中一个形象后玩家就可以进入自定义界面，在这个界面中玩家可以对主角进行任何调整，所以其实选择哪个默认形象都无关紧要，反正都可以改。



第一级菜单中的选项分别是身体（Body）、面孔（Face）、头发（Hair）、化妆（Make-up）、个人特征（Personality）、角色画廊（Character Gallery）和开始游戏（Start Game）。

身体



第一项目被细分为性别（Sex）、种族（Race）、身形（Build）、肤色（Skin）、体纹（Body Mark）、年龄（Age）和性别特征（Sex Appeal）。大部分选项的名称都很直观，这里就不再一一说明里面的选项了，重点说一下身形、年龄和性别特征。



身形的调整界面是一个三角形，上方的角对应的是强壮（Strength），左下是苗条（Skinny），右下角是肥胖（Fat）。玩家用左摇杆控制光标停留的位置就可以决定角色身体在这三种属性里所占的比例，从而影响角色的身形，身形会影响角色穿衣的外观效果，对女性角色来说，身形还会影响性别特征能够达到的尺寸，如果想要做出一位性感女神，各位除了要在性别特征上下功夫，也要记得在身形上进行微调。

年龄默认是0，其实影响到的是角色脸上的皱纹数量和深度，如果玩家用的是女性角色那建议千万不要调，因为哪怕是青春洋溢的18岁角色脸上也会出现颇为深刻的皱纹了，估计並非入各位玩家法眼，至于男性角色，如果是为了增添一些沧桑和威严感，可以稍微调整一下年龄增加一点皱纹。

性别特征顾名思义是什么意思就不用多说了，其作用对于男性角色来说基本没有意义，一来是调到最大也看不出什么效果来，二来是大部分裤子根本不对应男性特征显示，所以除非玩家愿意让自己的角色成天穿着紧身裤晃悠，不然还是放弃这种恶趣味吧。女性角色的性别特征调整效果很明显，但是需记得，调整到最大值的版本因为占据太多空间，在游戏中会出现很多穿模的情况，例如把衣服的贴图撑出棱棱有角的造型又或是做某些动作时手和其他物品直接穿进了胸部里面，惨不忍睹，所以各位玩家最好按照人体比例和身形的特点来调整。身体越瘦，角色本身越单薄，性别特征的效果就越夸张；而如果越靠近肥胖效果自然就越低，在强壮身形上的效果则介乎于两者之间。

最常用的是和上作一样的裸体，由于体纹带有性别特征，效果比较重口味，需要配合合适的衣物和武器才能够产生好的效果，要做个东欧风格的玩家直接选用默认的白人女性来调整入她的身形来就是调成最苗条，配搭高露出度的服装时效果不错，性别特征也可以放心往高地调，就算达到最大值看起来也不是特



别夸张（相对其他身形而言），再加果审美偏美式，采用三种属性平均分配或介乎于强壮和肥胖之间的体型都可以，前者看起来比较健康，配搭运动型的装扮效果相当惊艳，后者偏向肉感，但因为强壮属性的存在，身体曲线很明显，配搭一些健运性的装扮看起来会相当性感。

要注意的是，这两种身形调整性别特征时效果都相当夸张，所以不宜调得太高，在65~70左右效果就已经相当明显了，当然玩家也可以再往上一些来满足自己的个人口味，而且不需要太纠结这一点，毕竟她[illegible]整容医院改的。

面孔

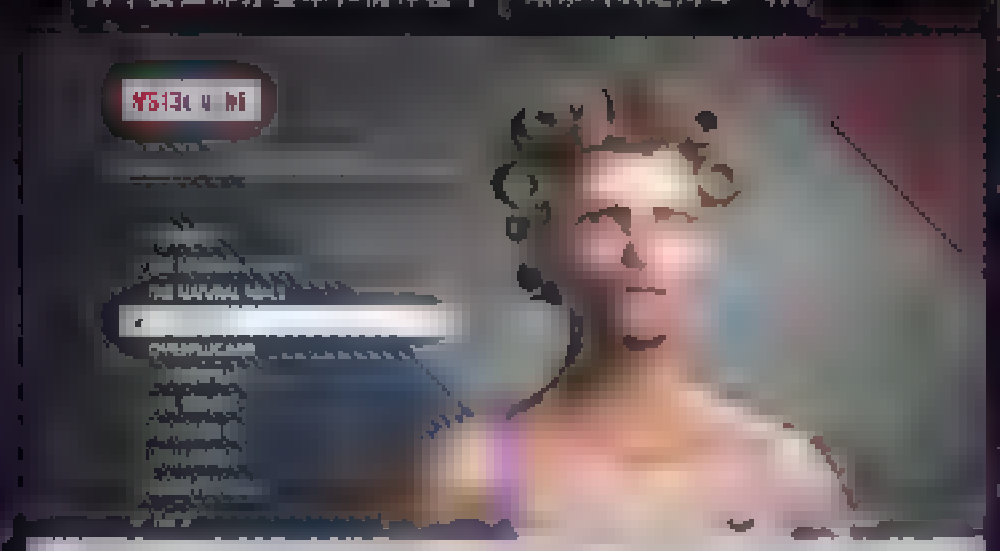
这一项目被细分为特征（Features）、头部（Crown）、前额（Forehead）、眉毛（Brow）、眼睛（Eyes）、眼球颜色（Eye Color）、耳朵（Ear）、颧骨（Cheekbones）、鼻子（Nose）、嘴巴（Mouth）、下巴（Chin）和颚部（Jaw）。

相比起简单直观的身形调整，这一部分的调整不但细致而复杂，还需要玩家对人脸结构的美感有一定的认识，[illegible]还要面对不多个人审美的差异，笔者就不献丑指导了。对于没有太多心思去调整这些细节又或是弹脸手残的[illegible]，[illegible]默认脸色即可，因为这里面有不少[illegible]，[illegible]的脸孔，[illegible]一个要嘛人或要么嘛得十分[illegible]的角色，记得在这里调一调。

头发

这一项目被细分为发型（Head）、胡子（Facial Hair）和眉毛（Eyebrows），不过内容可没有面孔那么复杂，就是一个个预置的模板单独选，所以各位想要进一步美化自己角色又不太擅长捏脸的玩家（例如笔者）都可以来这里瞧瞧。

其中发型部分基本和前作差不多，但多了一些新的发型，不过像罪萨玛特式发型和繁复的编辫发型基本上还是没有，都是以传统的美式发型为主，所以中意日式的玩家们只能委屈一点凑合一下了。值得一提的是，眉毛的形状和颜色对于角色的外貌影响颇大，各位玩家不妨多尝试不同的眉毛形状带来的效果再决定用哪一种。



化妆

这一项目被细分为眼线（Eyeliner）、眼影（Eyeshadow）、腮红（Cheeks）、嘴唇（Mouth）、脸部整体（Entire Face）、附带物品（Items）和指甲（Fingernails）。

真正的女神不需要化妆，素颜就可以战胜一切，[illegible]偏向台式审美的玩家，如果抱着这种想法那也未免太天真了，美丽这种东西还是要通过修饰才能够真正呈现出来的。所以如果想要让你的角色脸容变得厚兽[illegible]美，就在这个项目中多花点功夫吧。

不幸话说回来，[illegible]游戏毕竟是男性向的，所以化妆这一部分的选择相对较少，相信女性玩家们就算是看得上这款游戏也是不会对化妆部分的内容感到满意的，但这对玩家[illegible]内的[illegible]根本没有化妆知识的人来说倒也够复杂了，一个搞不好角色就会被毁容了，[illegible]要在眼线、眼影和腮红上面下功夫，而且尽量[illegible]

不要试图搞烟熏妆或者哥特造型，一个把握不好就变非主流了，最后值得一提的是，附带物品里有嘴角流血的造型，如果玩家想要将自己的角色打造成一个吸血鬼，是个不错的配件。

个人特征

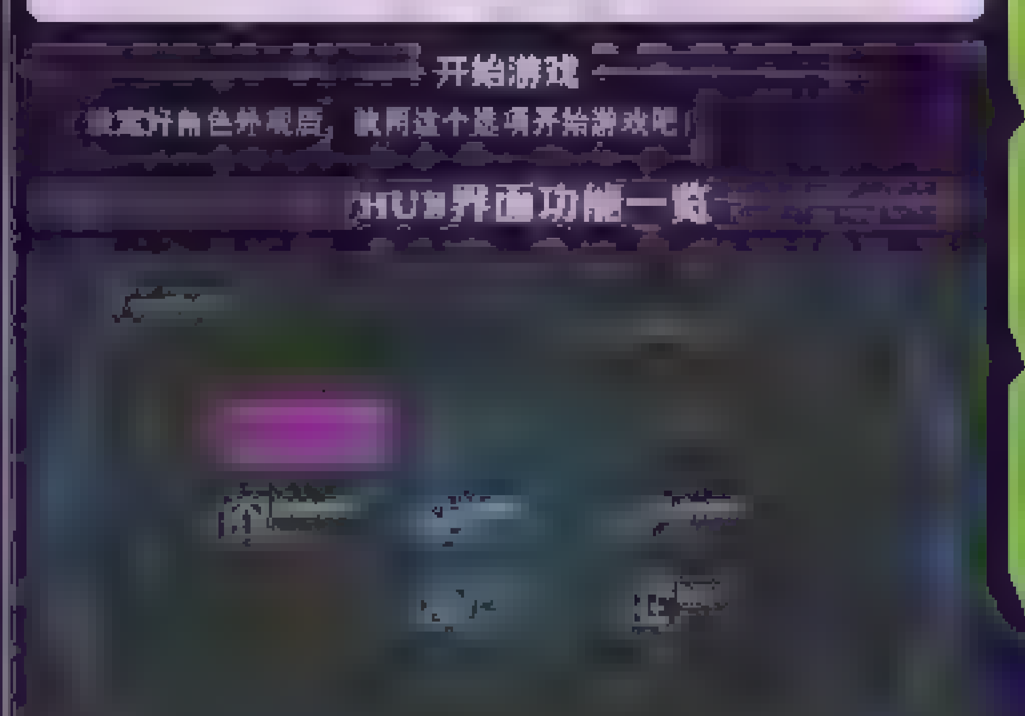
这一项目被细分为声音（Voice）、庆祝动作（Compliment）和挑衅动作（Taunt）。



其中声音有三个男性版本和三个女性版本，最后一个声音在前作中是特色的丧尸声音，在本作中被改成了著名的游戏配音者Nolan North的专属配音，他的最有名配音游戏角色是大家熟悉的“《未知海域》系列”主角德雷克，同时他也一直在为“《刺客信条》系列”的现代世界主角戴斯蒙德配声，而且要说起来，他和丧尸有有点渊源，因为“《COD》系列”的丧尸模式中，他一直在为四小强之一的Edward Richtofen配音，相信他的声线对各位玩家来说肯定充满了吸引力。

除此以外，男性版本声音中的4号声音是由最近大红大紫的声优Troy Baker所配，他在今年就为《生化奇兵 无限》的主角布克和《最后生还者》的主角Joel配过音，年底还将在《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中为小丑配音，要是觉得有眼缘再真帧，就记得要选这一者看看哦。

至于庆祝动作和挑衅动作，玩家可以按照自己的喜好选择，如果玩家用的女性角色特征太“明显”，记得不要选一些有手臂划过胸前的动作，不然角色的手会直接穿过，非常[illegible]。



[illegible]

这个功能需要网络支持，和之前的下载角色一样，就是前往网络选择玩家想要的形象直接套用，[illegible]

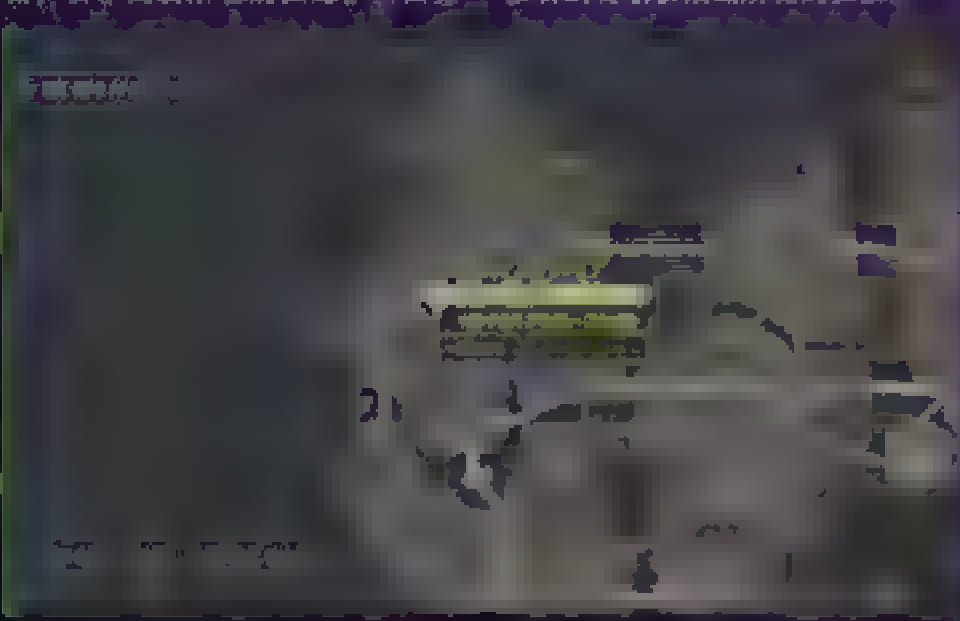
开始游戏

设定好角色外观后，就用这个选项开始游戏吧！

HUD界面功能一览

地图

最基本的功能就是查看地图，同时地图上会列出各种玩家可互动的元素，包括能够游玩的小游戏项目、各个商店所在的位置、主线要占领的目标和往来现实和虚拟世界之间的大门等等。在完成马特的支线任务后，玩家还可以在地图界面直接看到各项收集品所在的位置。



任务

[illegible]最顶部的一项就是主线任务，下一栏是支线任务，最后一栏则是查看挑战和查看完成的任务。本作的所有任务都会有画面左下角列出一个个步骤，玩家可以在完成一个步骤后改为追踪另一个任务的步骤，比单纯有着连续任务要显得灵活一些。本作的支线任务其实就是各种小游戏项目的大集合，博士会指引玩家攻略各种小游戏，[illegible]列队友处的额外支线任务，[illegible]玩家则可以不理任务直接去玩对应的小游戏，[illegible]成后[illegible]任务即可。[illegible]，[illegible]后可以获取丰厚优秀的奖励。[illegible]这个界面中也会列出游戏中66项挑战的条件和奖励。鉴于挑战内有关系到成就获得，下文将会为[illegible]的[illegible]条件并给予相应的完成建议。

挑战条件与解法一览

挑战名称	完成条件	攻略
Complete Other Challenges 系列 共九个	完成1-66个挑战	随完成挑战的过程自然完成
Silver Medal Challenges 系列 共九个	获得对应活动项目的银牌	按照活动的要求不断尝试即可
Gold Medal Challenges 共九个	获得对应活动项目的金牌	按照活动的要求不断尝试即可
Aliens Super-Kicked	用超级[illegible]个外星人化为[illegible]	[illegible]人按RB即可
Death From Above Kills	用空降攻击杀死100个敌人	请参考成就详解中的"I Am Become Death"[illegible]
Distance Super Sprinted	累计超级冲刺25英里	平常游戏中多用超级冲刺赶路，可自然解开
Superpowered Beatdowns	用冲刺攻击杀死10个外星人	对敌人冲刺时按RT就可以发动，再[illegible]升级可以加快[illegible]
Super Jump Air Time	累计在超级跳跃时于空中停留1800秒	滞空时间不管在战斗中，不过仍然有机会在游戏中自然解开
Telekinetic Catches	接住敌人投来的物品30次	要把调至名准引来后[illegible]，接住它用念动力扔来的物品即可，需要对应超能力升级
Telekinesis Kills	用念动力杀死30个外星人	用念动力举起外星人往墙上摔即可，经常使用可以在游戏中自然解开
Throw People with Telekinesis	用念动力投掷100个生物	不需要杀死目标，任何生物都计入其中
Vehicles Super Kicked	用超级踢击让累计10台载具飞上太空	操作和踢飞外星人的技能一致
Arc Lightening Kills	用电弧电死10个敌人	用电念动力举起敌人，投向其他敌人或将敌人举到他们身旁，让电弧电死他们

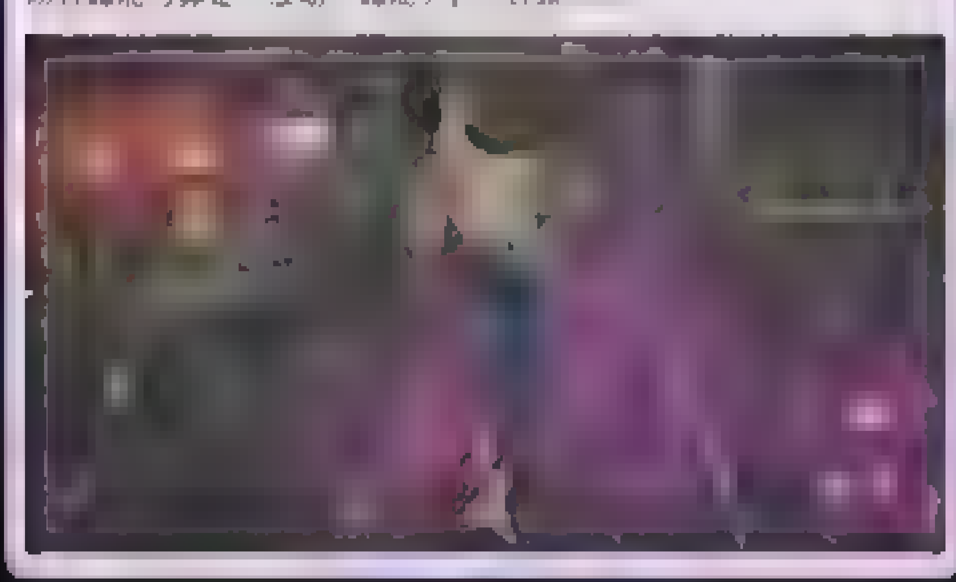
挑战条件与解法一览

挑战名称	完成条件	攻略
Enemies Mind Controlled	思维控制10个外星人	对外星人使用思维控制冲击波即可，之后杀死对可
Fire Element Ignitions	用火元素攻击烧死10个外星人	发动火焰冲刺后走到外星人身旁点燃他们，直到烧死
[illegible]	粉碎100个被冰冻的敌人	用冰冲击波冻住敌人后，发动超级冲刺撞碎或用任何攻击手段打碎
Gravity Float Kills	累计杀死10个被悬浮的外星人	使用重力弹后用任何攻击手段杀死悬浮的外星人
Ground Stomp Stuns	用重踩累计击飞75个外星人	跳起后使用岩石重踩效果最佳，不需要杀死外星人，击飞即可
Health Stolen	累计吸10个外星人的血	[illegible]
[illegible] Squished	累计压扁10个外星人	使用压缩重枪把外星人缩小后走到他身旁就可以踩扁
[illegible]	累计使用[illegible]杀死250个敌人	全面升级这把武器和瞄准敌人头部射击可以提高效率
Dubstep Gun Kills	累计使用音波枪杀死250个敌人	全面升级这把武器和瞄准敌人头部射击可以提高效率
Targets Abducted	累计使用外星人绑架枪杀死150个敌人	全面升级这把武器和瞄准大群敌人射击可以提高效率
Targets Blackholed	累计使用黑洞枪杀死250个敌人	全面升级这把武器和瞄准[illegible]
Enemies Disintegrated	累计使用[illegible]杀死100个外星人	[illegible]瞄准敌人可以提高效率
Inflato-Ray Kills	累计使用充气枪杀死50个敌人	全面升级这把武器和使用冰冲击波冻住敌人可以提高效率
Mech Suit Kills	累计使用机甲杀死250个敌人	[illegible]机甲大闹市政厅或完成关卡后机甲可以召唤来大开杀戒即可
[illegible]	累计使用[illegible]碾死30个敌人	[illegible]
Destroy Alien Vehicles	累计摧毁100台外星人载具	可以通过抢夺外星人载具出现的大[illegible]来快速完成
Destroy C.I.D.S	累计摧毁100个CID[illegible]	[illegible]大量CID[illegible]人登场，摧毁即可
Destroy Murderbots	[illegible]	[illegible]，剧情中也有不少这类敌人登场，[illegible]
Destroy Portals	累计摧毁30个传送[illegible]	[illegible]二级就开始出现，游戏中[illegible]，一般会自然解开
Kill Aliens	累计杀死1000个外星人	因为跟其他挑战目标一同统计，一般会自然解开
Kill Wardens	[illegible]	[illegible]5个，方法一般[illegible]
Alien High Notoriety Time	在高恶名值状态下度过累计20分钟	将恶名值提高到第四档，随后一直维持住即可，一般会自然解开
Aliens Taunted	累计使用[illegible]嘲讽50个外星人	不能用外星人去透，达成条件后会出现[illegible]的追击倒数，可在[illegible]
Audio Logs Collected	[illegible]文档	目标与成就"The Whole Story"一致，请参考成就详解
Distance Traveled In Alien Vehicle	[illegible]行驶4万5000英尺	原本比较恶心的一个挑战，要驾驶载具行驶250万英尺，但是在10月2[illegible]，现在要完成非常简单
Distance Traveled in Mech Suit	[illegible]	距离要求比较短，可以在机甲大闹关卡里完成，或通关解锁后召唤机甲[illegible]
Text Adventure Collected	找到所有8个文档	完成马特的支线任务获得收集品地图后可以直接在地图上看到
Time Spent With Homies	与至少一位同伴在游戏里度过2小时	可以和成就"Back in the Day"一起完成，请参考成就详解
[illegible] Destroyed	摧毁36个辛尼斯克的雕像	完成马特的支线任务获得收集品地图后可以直接在地图上看到

超能力

本作新增添的元素，基本上只可以在虚拟世界中使用。超能力使用数据簇（Date Cluster）作为资源强化，其强化项目则是随着角色的等级提升而逐步解锁，所以这个系统本质上和下文要提到的升级系统是差不多的，就是使用的资源和强化的项目不一样而已。

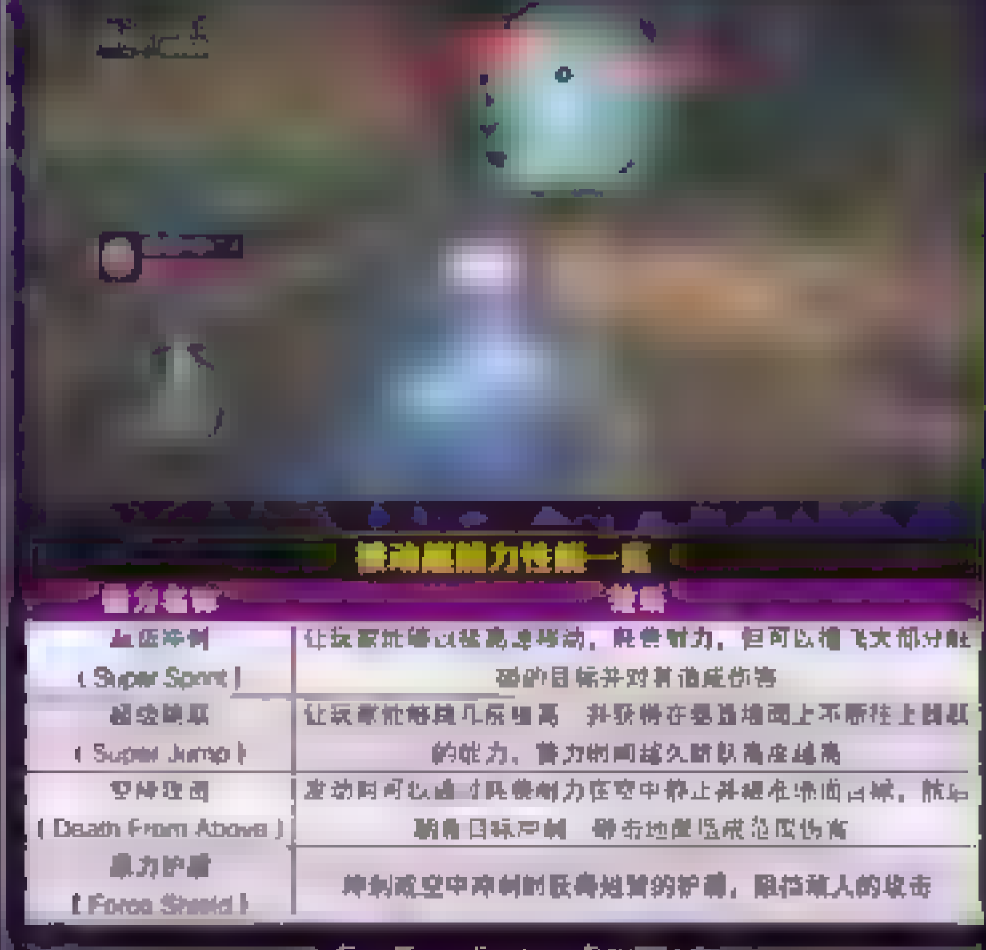
超能力共有八种，都是随着主线流程逐步获得，其中界面的右方两种超能力算是"被动"的能力，因为它们基本上是依附于角色原有的动作生效或是在这些动作之上衍生而出，而左方的四种超能力就是主动超能力，需要玩家选择并使用超能力键来释放。主动超能力还有了元素的设定，不同的元素会改变其性能，例如冰冻元素可以冻结敌人并使其在遭受攻击时受到的伤害增加，火焰元素则会燃烧敌人并令弱小的敌人陷入恐慌状态。详细的超能力效果列表和升级项目如下：



主动超能力性能一览

超能力名称	元素	说明
冲击波（Blast）	冰	封冻击中范围内的敌人，并且被冻住的敌人受到的伤害提高，可以打碎敌人将其秒杀
	火	造成大量的火焰伤害并燃烧敌人，令较小的敌人陷入恐慌状态，对部分敌人不产生燃烧效果
	精神控制	产生大范围的精神控制，受影响的敌人会成为你的盟友而战
念动能力（Telekinesis）	原力	在投掷目标时对其造成额外的伤害
	电	在投掷目标时对其释放电流，令其陷入眩晕状态
	吸血	在投掷目标时持续吸取少量伤害并将吸取的生命值
	岩石	在抓击物体时产生飞石，使其能够额外攻击飞出敌人
践踏（Stomp）	重力	在踩击地面时产生反重力场，将受影响的目标悬浮在空中，对部分敌人无效
	压缩	在踩击地面时产生压缩力场，将受影响的目标变小并令其陷入恐慌，对部分敌人无效
增益（Buff）	火	在持续时间内让身周带有火焰，令进入范围内的敌人燃烧，并令武器攻击附带火焰燃烧效果
	电	在持续时间内让身周带有电流，令进入范围内的敌人触电，并令武器攻击附带电流中断的效果
	冰	在持续时间内让身周带有冰霜，令进入范围内的敌人冻结，并令武器攻击附带冰冻的效果





被动超能力性能一览

能力名称	性能
超级冲刺（Super Sprint）	让玩家能够以极高速移动，消耗耐力，但可以撞飞大部分挡路的目标并对其造成伤害
超级跳跃（Super Jump）	让玩家能够跳几层楼高，并获得在垂直墙面上不断往上跳跃的能力，蓄力时间越久跳跃高度越高
空降死神（Death From Above）	发动时可以通过消耗耐力在空中静止并瞄准地面目标，随后朝着目标冲刺，给击地面造成范围伤害
原力护盾（Force Shield）	冲刺或空中冲刺时获得短暂的护盾，阻挡敌人的攻击

超能力升级项目内容一览

能力名称	升级项目	解锁等级	升级效果	所需数据簇数量
超级跳跃	Glide Onramp	模式奖励	大幅增加滑翔的初始速度	0
	Glide Efficiency	Lv6	降低滑翔时的耐力消耗	10
	Glide Efficiency 2	Lv12	进一步降低滑翔时的耐力消耗	20
	Glide-Efficiency 3	Lv18	再进一步降低滑翔的耐力消耗	30
	Immovable Object	模式奖励	免疫撞击和摔落伤害	0
	Jump Air Dash	Lv2	获得在空中短暂冲刺的能力	10
	Jump Air Dash 2	Lv8	能够冲刺两次	20
	Jump Air Dash 3	Lv20	能够冲刺三次	30
	Jump Glide	Lv2	获得空中滑翔能力	15
	Jump Height	Lv2	提高超级跳跃的高度	10
	Jump Height 2	Lv4	进一步提高超级跳跃的高度	10
	Jump Height 3	Lv10	再进一步提高超级跳跃的高度	20
	Ninja Reflexes	剧情获得	角色处于空中时可以按A键进行踢墙	0
	Ninja Reflexes Health	Lv2	受身时恢复一定量的生命值	15
	Super Jump	剧情获得	角色能够跳得更高，并能进行蓄力跳跃	2
超级冲刺	Sprint Reduced Damage	Lv1	冲刺中受到的伤害降低	15
	Sprint Hands	模式奖励	冲刺时更快地达到最高速度	0
	Sprint Speed	Lv2	提高冲刺的速度	10
	Sprint Speed 2	Lv6	进一步提高冲刺的速度	20
	Sprint Speed 3	Lv18	再进一步提高冲刺的速度	30
	Sprint Tornado	Lv26	冲刺时产生旋风，卷倒附近的目标	15
	Sprint Wall Running	Lv6	角色能够在墙面上奔跑	15
	Sprint Water Running	模式奖励	角色能够在水上奔跑	0
	Super Sprint	剧情获得	角色能够以超高速奔跑	2
冲击波	Blast	剧情获得	角色能够释放冲击波	0
	Blast Area	Lv4	冲击波影响范围增大	10
	Blast Area 2	Lv8	冲击波影响范围进一步增大	20
	Blast Area 3	Lv18	冲击波影响范围再进一步增大	30
	Blast Damage	任务奖励	冰冻目标受到伤害提高（冰），被燃烧目标每秒受[illegible]（火）或可受操纵目标增多（思维控制）	0
	Blast Duration	Lv32	冲击波元素效果持续时间延长	10

超能力升级项目内容一览

能力名称	升级项目	解锁等级	升级效果	所需点数
冲击波	Blast-Explosive Deaths	lv24	死于冲击波元素效果的目标会产生一次对应元素的爆炸	30
	Blast-Recharge	Lv2	缩短[illegible]	10
	Blast-Recharge 2	Lv4	进一步缩短冲击波的冷却时间	20
	Blast-Recharge 3	Lv12	再进一步缩短冲击波的冷却时间	30
念动力	Telekinesis	剧情获得	[illegible]举起物体和生物	0
	Telekinesis-Catch	挑战奖励	角色能够用念动力抓住敌人用念动力投掷过来的物体	0
	Telekinesis-Hold Cost	Lv24	[illegible]举起物体时的能量消耗	15
	Telekinesis-Power Up	任务奖励	投掷车辆的伤害提高（暴力）[illegible]	0
	Telekinesis-Power Up 2	任务奖励	投掷车辆的伤害进一步提高（暴力），举起物体产生的电弧范围进一步扩广（电）或进一步提高目标吸取的生命值（吸血）	0
	[illegible]-Recharge	Lv6	[illegible]	10
	Telekinesis-Recharge 2	Lv14	进一步加快念动[illegible]速度	20
	Telekinesis-Recharge 3	Lv30	再进一步加快念动力能量的恢复速度	30
	Telekinesis-Special vehicle	Lv14	念动力能够举起特殊的特种载具	30
	Telekinesis-Throw Cost	Lv36	降低念动力投掷物品时的能量消耗	15
	Telekinesis-Throw Distance	Lv8	增加念动投掷物品的距离	10
	Telekinesis-Throw Distance 2	Lv16	进一步增加念动投掷物品的距离	20
	Telekinesis-Throw Distance 3	Lv32	再进一步增加念动投掷物品的距离	30
重踏	Stomp	剧情获得	解锁后用重踏攻击产生范围元素[illegible]	0
	Stomp-Area	Lv6	增大重踏的影响范围	15
	Stomp-Damage	Lv34	提高重踏伤害（岩石）[illegible]目标其身受到伤害（暴力）或增高缩小目标受到的伤害（压缩）	15
	Stomp-Distance	Lv2	提高重踏的影响范围和元素效[illegible]	10
	Stomp-Distance 2	Lv26	进一步提高重踏的影响范围和[illegible]	20
	Stomp-Distance 3	Lv40	再进一步[illegible]的持续时间	30
	Stomp-Duration	Lv50	提高重踏吹飞目标的距离（岩石），延长目标受元素效果影响的时间（暴力和压缩）	15
	Stomp-Recharge	Lv10	缩短重踏的冷却时间	10
	Stomp-Recharge 2	Lv22	进一步缩短重踏的冷却时间	20
	Stomp-Recharge 3	Lv38	再进一步缩短重踏的冷却时间	30
增益	[illegible]	剧情获得	角色能够开启元素增益并令武器带有一定效果	0
	Buff-Area	Lv34	增大元素增益的影响范围	15
	Buff-Duration	Lv46	延长增益的持续时间	15
	Buff-Passive Aggressive	挑战奖励	装备增益能力时就算不开启角色也有机会打出带有元素效果的攻击	0
	Buff-Recharge	Lv14	缩短增益的冷却时间	10
	Buff-Recharge 2	Lv30	进一步缩短增益的冷却时间	20
	Buff-Recharge 3	Lv48	再进一步缩短增益的冷却时间	30
	Buff-Speed Demon	Lv38	在增益状态时移动速度提高	15

超能力升级项目内容一览

能力名称	升级项目	解锁等级	升级效果	所需点数
增益	Buff-Team Player	Lv22	同伴受到火焰（火）或同伴射击带有元素效果（冰和电）	15
空中攻击	Death From Above	剧情获得	角色空降地面时能产生冲击波	0
	Death From Above-Nuke	Lv50	角色在很高处空降地面会产生核爆	50
暴力护盾	Dash Shield	剧情获得	[illegible]短暂的护盾保护	0
	Shield-Damage	Lv10	护盾能够吸收更多伤害	15
	Supression-Power Recovery	Lv20	缩短能够吸收能量手雷封锁超能力的时间	10
	Supression-Power Recovery 2	Lv30	进一步缩短被抑制能量手雷封锁超能力的时间	20
	Supression-Power Recovery 3	Lv40	再进一步缩短被抑制能量手雷封锁超能力的时间	30

升级

上一作就存在的内容，其项目为强化玩家在游戏中方方面面的表现，从最基本的生命值、弹药数量和枪手命中精度到帮派成员所用武器、车辆搭载氮气和商店直接购买经验值等等，虽然因为本作的故事发生在虚拟空间中，所以有一些强化项目消失了，但总体来说这个强化系统还是游戏中最重要的成长系统。玩家记得要预留一部分金钱投资在这里面，好让自己的角色在游戏中的表现更令人满意。

升级被细分为九个项目，其中活动内容（Activities）和自定义选项（Customization Items）的项目都是随着游戏流程和玩家自己体验各种小游戏而解锁，无法购买，其余七个项目中的内容都有可购买的，也有随流程进度和支线任务完成而赠送的。这七个项目按顺序分别是基础能力（Abilities）、生命值（Health）、伤害抗性（Damage）、战斗（Combat）、车辆（Vehicles）、帮派基础能力（Gang Abilities）和奖励（Bonuses），其强化内容就都是与项目名称相关的内容。个人建议优先提升生命值和伤害抗性，毕竟本作当中战斗中不能够自然回血，只能够靠抢夺杀死敌人后[illegible]，而大部分强大的超能力都有冷却时间，所以如果玩家没能在等待冷却的时间内[illegible]也是不堪一击，只有生命值上限和伤害减免能力才是硬指标。当然，后期通过足够的强化，许多超能力会变成清场神技，这时候伤害减免就没那么重要了，但因为这已经将近后期的事情，前期各位玩家还是请以保命为上吧。下文将列出所有能够购买的升级选项。

可购买升级项目一览

类型	名称	效果
基础能力	Notoriety-Faster Decay	恶名度下降速度加快
	Notoriety-Faster Decay 2	恶名度下降速度进一步加快
	Notoriety-Faster Decay 3	恶名度[illegible]
	Stamina-Increase	耐力值提高
	Stamina-Increase 2	[illegible]步提高
	Stamina-Increase 3	耐力值再进一步提高
	Stamina-Increase 4	耐力值变为无限
生命值	Pedestrian Carnage	路人死去后会掉落生命回复道具
	Pickups Value	提高拾取生命回复道具后恢复的生命值
	Pickups Value 2	进一步提高拾取生命回复道具后恢复的生命值
	Pickups Value 3	再进一步[illegible]
	Upgrade	角色生[illegible]
	Upgrade 2	角色生命值增高50%
	Upgrade 3	角色生命值增高75%
	Upgrade 4	角色生命值增高100%
	Vacuum	扩大角色自动拾取生命回复道具的范围
	Vacuum 2	进一步扩大角色自动拾取生命回[illegible]
	Vacuum 3	再进一步扩大角色自动拾取生命回复道具的范围
伤害抗性	Explosive	降低受到的爆炸伤害
	Explosive 2	进一步降低受到的爆炸伤害
	Explosive 3	再进一步降低受到的爆炸伤害

可购买升级项目一览

类型	名称	效果
伤害抗性	Fire	降低受到的火焰伤害
	Fire 2	进一步降低受到的火焰伤害
	Fire 3	再进一步降低受到的火焰伤害
	Small Arms	降低受到的子弹轻武器伤害
	Small Arms 2	进一步降低受到的子弹轻武器伤害
	Small Arms 3	再进一步降低受到的子弹轻武器伤害
战斗	Ammo - Explosive	爆炸物携带量提高 25%
	Ammo - Explosive 2	爆炸物携带量提高 50%
	Ammo - Explosive 3	爆炸物携带量提高 75%
	Ammo - Explosive 4	爆炸物携带量无限
	Ammo - Pistol	手枪子弹携带量提高 25%
	Ammo - Pistol 2	手枪子弹携带量提高 50%
	Ammo - Pistol 3	手枪子弹携带量提高 75%
	Ammo - Pistol 4	手枪子弹携带量无限
	Ammo - Rifle	步枪子弹携带量提高 25%
	Ammo - Rifle 2	步枪子弹携带量提高 50%
	Ammo - Rifle 3	步枪子弹携带量提高 75%
	Ammo - Rifle 4	步枪子弹携带量无限
	Ammo - Shotgun	霰弹枪子弹携带量提高 25%
	Ammo - Shotgun 2	霰弹枪子弹携带量提高 50%
	Ammo - Shotgun 3	霰弹枪子弹携带量提高 75%
	Ammo - Shotgun 4	霰弹枪子弹携带量无限
	Ammo - Smg	冲锋枪子弹携带量提高 25%
	Ammo - Smg 2	冲锋枪子弹携带量提高 50%
	Ammo - Smg 3	冲锋枪子弹携带量提高 75%
	Ammo - Smg 4	冲锋枪子弹携带量无限
	Ammo - Special	特殊枪械子弹携带量提高 25%
	Ammo - Special 2	特殊枪械子弹携带量提高 50%
	Ammo - Special 3	特殊枪械子弹携带量提高 75%
	Ammo - Special 4	特殊枪械子弹携带量无限
	Dual Wield - Pistols	手枪变为双手持
	Dual Wield - Smgs	冲锋枪变为双手持枪
	Melee - Super Strength	提高近战攻击的威力
	Melee - Super Strength 2	进一步提高近战攻击的威力
	Melee - Super Strength 3	再进一步提高近战攻击的威力
车辆	Mech Suit - Duration	延长玩家能够驾驶机甲的时间
	Mech Suit - Duration 2	进一步延长玩家能够驾驶机甲的时间
	Mech Suit - Duration 3	再进一步延长玩家能够驾驶机甲的时间
	Mech Suit - Hover Cost	降低机甲喷射飞行时消耗的能量
	Mech Suit - Hover Cost 2	进一步降低机甲喷射飞行时消耗的能量
	Mech Suit - Hover Cost 3	再进一步降低机甲喷射飞行时消耗的能量
	Mech Suit - Overclock	缩短机甲武器的冷却时间
	Mech Suit - Overclock 2	进一步缩短机甲武器的冷却时间
	Mech Suit - Overclock 3	再进一步缩短机甲武器的冷却时间
	Nitrous - Damage	载具在使用氮气加速时撞击威力加强
	Skill - Nitrous	任何车辆都可以获得氮气加速能力
帮派基础能力	Recruitment	玩家能够带领三位帮派同伴
	Revive Timer	延长同伴在倒地时能够坚持的时间
	Revive Timer 2	进一步延长同伴在濒死时能够坚持的时间
	Rifles	帮派成员携带步枪
	Shotguns	帮派成员携带霰弹枪
	Smgs	帮派成员携带冲锋枪
	Health Increase 1	提高帮派同伴的生命值
	Health Increase 2	进一步提高帮派同伴的生命值
	Health Increase 3	再进一步提高帮派同伴的生命值
	Saints Backup	玩家能够呼叫帮派成员支援
	Toughen Up	降低同伴在战斗中被击倒的几率
	Toughen Up 2	同伴就算被击中也不会倒地
	Revive - Speed	加快救起帮派同伴的速度
奖励	Cache Boost	提高所有缓存获得 5%
	Cache Boost 2	提高所有缓存获得 10%
	Cache Boost 3	提高所有缓存获得 15%
	Cache Transfer Rate	每小时缓存奖励增加 500
	Cache Transfer Rate 2	每小时缓存奖励增加 1 000
	Cache Transfer Rate 3	每小时缓存奖励增加 1 500
	Flashpoint Reward	提高夺取集结点时获得的奖励
	Hacking Reward	提高夺取商店时获得的奖励
	XP	角色获得所有经验值提高 5%

可购买升级项目一览

类型	名称	效果
角色	XP 2	角色获得所有经验值提高 10%
	XP 3	角色获得所有经验值提高 15%
	Skill - Pickpocket	撞倒路人可以获取他们身上的缓存
	Skill - Scavenger	杀死路人后[illegible]
	Swap - Cache For Xp	用缓存购买 4 000 经验值
	Swap - Cache For Xp 2	用缓存购买 8 000 经验值
	Swap - Cache For Xp 3	用缓存购买 1[illegible] 000 经验值

音乐

因为本作存在能够飞檐走壁的超能力，车辆载具的重要程度已经降到了冰点，但如果取消掉作为系列特色的电台，玩家们肯定得闹革命，所以开发商聪明地把音乐整合到了 HUB 界面中，玩家平常可以直接在武器切换轮中换电台，而 HUB 中的音乐选项则有电台（Radio）和混合播放表（Mixtape）两项，前者的功能是选择关闭或是播放电台，如果玩家对于某个电台的音乐不太喜欢，就可以在这里关闭掉电台，然后当玩家在武器切换轮中更换电台时，这个电台就不会出现，避免误选。而混合播放表则是 DIY 精神的体现，玩家能够直接进入每个电台查看它们播放的每一首歌曲，然后把选中的歌曲拖到画面右方的播放列表中，游戏就会按照玩家自定义的顺序来播放这些歌曲，选择的过程完全是随意的，不限制对应电台和风格，玩家爱怎么组合都行，不过一首歌只能选一遍，不能在播放列表里选择重复的歌曲。

摄像

这一功能需要[illegible]联网的情况下，玩家[illegible]开启截图模式，然后就可以通过长按 BACK 键截图并上传到本作的官网上，分享给朋友。鉴于过程太过曲折，个人只建议那些实在搞不到截图卡和任何类似设备的玩家尝试一下

呼叫

前作就有类似的功能，这次的呼叫效果也差不多，只不过因为故事发生在虚拟世界，所以呼叫的车辆不是远远地驶来，而是于原地传送出现，倒是比前作还方便一些。呼叫项目中能够呼叫的对象会随着游戏进行而增多，升级项目和支线任务也会奖励给玩家一些呼叫选项，例如呼叫圣徒帮支援和让[illegible]等等。这个项目最重要的功能还是呼叫同伴，让他们协助玩家战斗。玩家自己有三个同伴名额，每呼叫一个同伴都会占一个，满了之后就呼叫不来同伴了，不过圣徒帮支援和车辆支援还是能够继续用的。

最后提醒一下，本作当中完成了忠诚任务后对应的同伴都会变成超能力版本，虽然 AI 很差，但是战斗力绝对高于一般同伴，有条件的情况下，总是要带一个在身边。

缓存

类似于前作的收益项目，只不过这回玩家收的不是保护费，而是虚拟空间中的缓存。在玩家获取缓存收益时，游戏会列出每一项收入的来源，一般来说前期收益非常封锁，因为各种收入项目都尚未开启，而玩家在游戏中的大部分行为都可以提升自己的缓存收入，例如夺得占领目标，黑掉商店，开启小游戏项目等等，每一次收益都需要一段等待时间去累积，但不是特别久，而且[illegible]有提款收益也是[illegible]会[illegible]累计起来，当玩家觉得需要去领取时，只要回到任何[illegible]缓存收益，这个项目是玩家的稳定资金来源，每次[illegible]都要[illegible]打开HUB菜单[illegible]升级强化项目的速度[illegible]更快[illegible]。

额外内容

这一项目有两个内容，先说后一个“人物状态”（Stats），就是沙箱游戏中常见的各种统计项目，像是游戏时间，完成任务数量，获得金钱数量等等。游戏本身有统计系统，玩家的某些行为达到一定数值后会弹出通知，但玩家也可以直接来这里查看。一些数值事关成就获取和收集完成，比较在意这方面的玩家可以多多关注。

前一个是“作弊”（Cheat）选项。本作有许多官方的作弊手段，不过先要提醒一句，一旦开启任何作弊内容，就无法获得任何成就，并且会关闭自动存档功能，玩家如果想要重新获得成就，只能读取之前的存档。有部分作弊码甚至会直接作用于整个存档，玩家除非开新档，否则无法改回作弊状态，也就是一直无法取得成就，所以使用之前请三思。

这个界面中一开始只有一项，就是“增添作弊码”（Add Cheat），但在这里输入作弊码并不是激活作弊，仅仅是解锁对应的作弊选项而已，玩家必须再选择对应的作弊选项，点击开启或关闭使用才能够令作弊生效。下面会列出目前已知的全部作弊码，再提醒一次，使用作弊码有风险，请三思。



作弊码一览

作弊码	功能
superpunk	解锁[illegible]
superstomp	解锁[illegible]
superblast	解锁冲击[illegible]
superbuff	解锁增益
superdeath	解锁空降攻击
nosupermove	关闭超级冲刺
nosuperpowers	关闭所有主动超能力
[illegible]	[illegible]
cheese	解锁[illegible]
runfast	超级冲刺不耗费耐力
goodygoody	立刻清空悬赏等级
isquishyou	任何车辆都获得强化碾压其他车辆的性能
[illegible]	每个[illegible]手下[illegible]
goldengun	每一次武器攻击都会秒杀敌人
repaircar	瞬间修复车辆损伤
letsrock	立刻获得[illegible]把所有全部自定义外观的武器
givehovercar	车库中增添一台外星人悬浮车
givehovertank	车库中增添一台外星人坦克
give[illegible]	车库中增添一[illegible]

作弊码一览

作弊码	功能
unlockall	解锁开放除所有超能力外所有升级强化项目
[illegible]	游戏进入慢动作状态
fastforward	游戏进入加速状态
[illegible]	车库中增添一架外星人小飞行器
givemonster	车库中增添一台大脚怪车
ascii	游戏进入ascii模式
nowardens	[illegible]也不会[illegible]
instantwarden	[illegible]
mascot	所有路人变成吉祥物装束
[illegible]	所有路人变成[illegible]工作者装束
[illegible]	所有路人[illegible]攻击
[illegible]	所有车辆[illegible]
noglitchcity	游戏中不再有[illegible]的特效
[illegible]	[illegible]



小游戏玩法

严格来说，这些内容应该被叫做活动内容（Activities），但它们本质上就是在游戏中无缝衔接的小游戏，单独设立一个规则和场景，供玩家去挑战，所以颇有些游戏中的游戏的感觉，就直接叫做小游戏吧。玩家把地图的显示选项改为Activities，就可以看到整个地图中的小游戏数量，这些在地图上用蓝色图标表示的项目在实际游戏世界中就是一个浮空的蓝色光柱，玩家站在上面就会出现提示，按下确定键就会立刻开启小游戏。

游戏中共有32个小游戏，一开始并不是所有的小游戏都可以玩，需要随着游戏进程获得各种对应的能力后才可以逐步开启。同种类的小游戏之间存在着难度分别，关卡设置也不一样，建议玩家们先从EASY难度的小游戏入手，掌握规则和技巧后才挑战高难度，可以省下不少重新尝试的功夫。下面将介绍每一个小游戏的玩法。

●[illegible]（Blazin）

[illegible]这个[illegible]游戏内容来看，玩法就是玩家在[illegible]不断地[illegible]上奔跑[illegible]时间[illegible]期间玩家需要[illegible]中刺破[illegible]的时候需要留意GPS标记，不要跑错方向，有的时候赛道甚至会要求玩家用能力跳跃上高楼或跃过



大片障碍，记得看好跳跃提示假的蓄力。赛道上有[illegible]个关键元素，绿色的[illegible]球是加速球，每拿到[illegible]个球玩家的奔跑速度就会提升，最高可以达到[illegible]00%。巨大的蓝色光球是检查点，上面有箭头指示接下来跑的方向，碰触后会奖励玩家7秒额外的奔跑时间。最后的红色光束是防火墙，玩家如果碰到就会被[illegible]除时间，而且速度也会下降，所以在奔跑途中[illegible]。

这个[illegible]游戏是有评价系统的，玩家最起码要取得铜牌才算是通过，如果时间完结[illegible]没完成要事或者[illegible]的要求则算失败。银牌对玩家的要求会高一些。金牌则是最[illegible]之后的小游戏都是[illegible]评价规则。

●超能力格斗俱乐部（Fight Club）



顾名思义，就是让超能力者们进行搏斗的小游戏。在这个小游戏中玩家要被关在特殊设计的竞技场中，只能凭赤手空拳和[illegible]有着特殊能力和强大武器的敌人，每一波敌人的能力都不一样，将他们一一击败后还会有BOSS登场，击败BOSS后就可以赢下比赛。因为玩家不能使用枪械，而超能力往往有冷却时间，所以很考验玩家的对敌策略和对超能力用法的理解深度，而除了靠超能力组合效果来克敌制胜外，别忘了拳头的攻击力也是很高的，还是有着罕见直[illegible]使用者举起自己超能力把敌人[illegible]就在地吧。

这个小游戏是继承各种超能力升级的，所以玩家不妨等提升后进行制后期，超能力性能变得非常强大后再来挑战，会比初期轻松得多。这个小游戏也有评价系统，评判的标准是玩家击败敌人所需的时间，时间越短评价越高。

●诈骗（Fraud）

前作中就有类似的[illegible]游戏，玩家需要在交通繁忙的大路上伸出手[illegible]出被撞的动作，碰撞车辆，以骗取大额的赔偿金。在本作中，这个模式允许玩家使用超级冲刺和超级跳跃两种超能力配合使用，所以诈骗金额更是[illegible]大幅上升，难度一点都不比以往低。这个模式的[illegible]就是玩家被撞得越狠，被不同的车辆撞得越多赔偿金额就越高，所以玩家不需要死死在一台车上不断撞，而是可以尝试被来往的车辆各种撞，被撞得够狠时角色的浮空时间也变得很夸张，使得玩家有足够时间调整下[illegible]角色再撞上另[illegible]车。[illegible]一旦角色落地并不再能够[illegible]就算是本轮结束，会[illegible]结算。所以玩家的[illegible]是一定要尽量不让角色落地。[illegible]限定诈骗的区域，但只要保持[illegible]在运动当中，被撞出[illegible]诈骗区域会[illegible]也是同样算的，所以不必太介意，只要不被撞得太远[illegible]诈骗区域就行。

这个小游戏有评价系统，[illegible]的标准是[illegible]诈骗金额[illegible]，[illegible]越多评价越高。



●大屠杀（Mayhem）



这个模式前作就有，目标很其简单，就是大杀特杀，杀得越多炸得越多越高分评价越高，这一点在本作中也一样，只不过因为玩家现在有了超能力，所以要求也变高了。在这个小游戏中，玩家通常会拥有无限弹药的枪械甚至是没有冷却时间的超能力，目标就是在限定的区域内尽量造成巨大的破坏，产生足够大的损失金额。根据[illegible]的不同，这个[illegible]，但和其他小游戏一样，这里是可以继承武器改造还有超能力强化的。所以如果玩家觉得前期实在没法创造好分数，不妨先强化一下自己的武装和超能力然后再来挑战，说不定就会发现过程变得异常轻松了。这个小游戏有限时，如果在时间结束前造成不了足够的破坏就会挑战失败。同时记得游戏有连杀奖励，只要一直杀就可以不断让金额的金额增加，直到连杀的速度赶不上连杀槽下降的速度才会进入结算阶段。

●机甲大屠杀（Mech Suit Mayhem）

[illegible]大屠杀的机甲版，不[illegible][illegible]样，这个小游戏也有一些[illegible]目标，[illegible]地图上以红色标记着[illegible]，但是[illegible]要是大屠杀[illegible]除了击[illegible]外，[illegible]的人和车辆[illegible]一样算钱，而且也有连杀奖励，所以目标并非是必杀不可。比起其他载具，机甲不但动作灵活，而且武器威力也大，所以要达成金评价难度很低，只要记着不乱按激光炮，留着对有大量市民和车辆出没的地方轰即可。



●元气猫大投篮（Prof.Genki's M.O.M）

[illegible]名看起来比较不和谐，[illegible]了。正如标题所说的那样，这是个有点诡异的投篮游戏，玩家使用的是念动能力去投，而被投出去的则是三种东西，粉红色框对应的是各种元气猫游戏中的吉祥物头部气球，同样是大大的粉红色，玩家应该不会认错。绿色的框对应的是活生生的人，死的不算，玩家随便抓个路人甲丢进去就行。但记得坐在车子和摩托上的不算，蓝色的是丢车子，什么载具都可以，上面坐着人也没问题；直接对着一局[illegible]游戏的目标就是在一个区域[illegible]要求就地取材，把对应的东西投进场景中的几个不同颜色的框当

中。游戏是让玩家去下一个地点，重复这个步骤，直到所有地点的所有慢都被投进对应的东西为止。游戏有评价系统，玩家所花的时间越短，评价越高。

[illegible] 因为在进行游戏途中会有穿戴吉祥物的路人前来干扰，所以玩家的人气值和专资源是绝对不缺的，倒是有的时候因为摆的位置太刁钻而导致投篮不成功的情况时有发生，还有也会遇到附近恰好没有吉祥物气球的情况。前[illegible]种情况建议升级念动能力，[illegible]就会[illegible]从空中收[illegible]一种就只能多记记哪里有气球，错了下回就早点去找。同时[illegible]这个游戏还有个诀窍，如果距离玩家不远，玩家是可以直接出目标的，等到其穿过[illegible]再[illegible]动念动能力将其吸回来[illegible]做了[illegible]又放弃[illegible]的东西，[illegible]就可以一个当几个用。[illegible]位置很远，记得要把念动能力的投掷距离给强化一下。

●裂缝挑战（Rift）

这些裂缝是后来变成CD的AI留下的虚拟世界缺口，虽然每个都叫裂缝，但内容并不完全相同，分为[illegible]种。平台裂缝挑战（Platforming Rift）就是挑战平台跳跃，每一个平台都有中心区域和边缘区域，玩家跳上去后落点越靠近中间，得分越高，而最终得分越高，评价越高。这个挑战是有限时的，但和成绩无关，玩家只要在时间结束前经过所有平台即可。如果玩家的跳跃距离和超级冲刺强化得够多，要拿金评价是很轻松的。

第二种是竞速裂缝挑战（Speed Rift），看起来有点像是本作的超级冲刺奔跑和前作的电子世界穿梭的集合体。在这个小游戏中，玩家是自动奔跑的，所以需要只需要操作角色移动和跳跃即可。在玩家的奔跑路上会出现障碍，碰到就会降低速度，但拾取到的各种数据球则可以增[illegible]速，最高能到达100%。玩家随时可以按射击键[illegible]之后角色会以非常高的速度快速移动[illegible]游戏本身的目标[illegible]好。玩家也不必纠结[illegible]一定要让加速槽到达100%[illegible]启动。[illegible]时间达100%[illegible]了[illegible]游戏中[illegible]玩家[illegible]要远的跳跃距离，紧急关头[illegible]

第三种是念动力裂缝挑战（Telekinesis Rift），玩家需要到达指定地点[illegible]用念动力吸取一个数据球[illegible]向和其同色的[illegible]中[illegible]值，打破所有屏障就可以前往下一个地点。但玩家会遇到两个难点，第一个是屏障的颜色会定时切换，这时候的攻击就[illegible]伤害了。另[illegible]个就是放到屏障上的球有时候会引来[illegible]去[illegible]玩家[illegible]就会被炸到存起，[illegible]所以不需要做了[illegible]回[illegible]时间[illegible]打才能[illegible]下屏障[illegible]玩家[illegible]可以拿到东西。

●坦克大屠杀（Tank Mayhem）

[illegible]有的小游戏，不过这[illegible]变成了操作外星人坦克[illegible]的威力和影响范围倒是和一些坦克的炮弹差不多，但是副武器激光的威力就比一些坦克的激光炮[illegible]多了，所以玩家不妨一边[illegible]激光扫射一边用激光炮对准人员密集的地方轰击。游戏的基本规则和其他大屠杀一样，破坏越大评价越高，而且也有和上作一样的主要[illegible]可以得到大量的[illegible]

需要提醒玩家的是[illegible]坦克操作手感上比正常坦克还要[illegible]，除了会受到各种[illegible]物，[illegible]的血量还会[illegible]一些障碍，很有[illegible]所以如果玩家发现[illegible]去[illegible]的地形太难走，建议留在原地或周围直接大搞破坏[illegible]即可，用不着非要过去。



●念动力大屠杀（Telekinesis Mayhem）

[illegible]的大屠杀，[illegible]玩家这次没有什么大炸弹，唯一的攻击手段就是念动力，而且还不能用在人或物身上，整个场景只有一颗大铁球供玩家使用，把[illegible]的市民和警察，砸中人或[illegible]都可以造成破坏，如果造成的破坏够高，游戏还会奖励玩家[illegible]一个新的大铁球，[illegible]大铁球不断破坏，玩家要在规定时间里获取足够的破坏分数[illegible]金牌。

玩这个[illegible]念动力强化就是自然是关键，但也有一些诀窍，例如除了投出去，铁球被玩家吸过来时也是有攻击判定的，威力还不小，玩家可以靠着一投一吸来破坏自己面前的事物，那些一投之下坏不掉的车子被这么一撞十有八九立刻就爆炸了，连带附近的路人都要遭殃。同时球与球之间也是可以产生碰撞的，玩家如果估计多累积几个球在附近，就可以产生类似桌球的效果，不过小心别自己也卷进去了。后期强化了念动力后，[illegible]



● 飞碟大屠杀（UFO Mayhem）

[illegible]大屠杀的飞碟，基本上和[illegible]不一样，[illegible]大屠杀，玩家[illegible]飞碟的两种形态的特性，加以利用。[illegible]作便利，方便精准地瞄准空中目标[illegible]攻击。[illegible]模式速度快，但是操作不太便，一个搞不好就撞到地上，所



以使用铁钩就是赶路变飞行，一旦接近目的地就赶紧变回悬浮，不要慢着变身，等飞到目的地才变形，[illegible]还有惯性呢。和坦克一样，飞碟的大炮杀伤也是无需瞄准目标的，毕竟有的场景有不少高楼大厦挡路，有那个变[illegible]，倒不如直接在原地[illegible]。

可占领目标

类似于上一作的帮派据点，这作在虚拟的铁港城中有不少外星人的据点，需要玩家去占领。可占领目标分为几种，玩家基本上会在流程中全部遇到，最典型的就是一开始玩家需要去打的集结点（Flashpoint），内容就是需要击杀集结点处的外星人，他们脑袋上都有目标标记，不要把他们和[illegible]安保的警察机器人搞混了。

热点（Hot Spot）算是一个大型版的集结点，主体能量源的发射器处就是一个[illegible]的集结点，玩家需要做的事情和之前差不多，只不过多了一步，就是在杀死外星人后要[illegible]发射器，等发射器都失效后，进入热点中心打倒[illegible]的敌人，然后在敌人增援来到前[illegible]的核心装置就算是把这里占领了。[illegible]攻击热点会产生相当的罪名值，所以玩家有可能占下热点后就会被[illegible]。不过这些[illegible]的战斗力也没什么变化，用常规战术打倒即可，夺取他们的数据后还可以[illegible]点经验值和钱，这倒还是值得打的。

病毒上传（Virus Injection）算是前作防守战的变体，内容还是[illegible]个[illegible]，画面左上方会显示敌人[illegible]的波数和当前波数需要击毙的敌人数量，[illegible]下一[illegible]。[illegible]玩家[illegible]打这个[illegible]个大本营[illegible]就已经解决一半了。

病毒收集（Virus [illegible]）就是前作的偷车变种，内容[illegible]样的，玩家先找到[illegible]目标处，然后抢走一台车，[illegible]敌人[illegible]，把车开回目标处[illegible]。在系统[illegible]，做这个[illegible]。

安全清除（Security Deletion）就是典型的刺杀任务，[illegible]完成。[illegible]

高塔（Tower）[illegible]设定和其他[illegible]中的[illegible]。只不过[illegible]主角有超能力，这些塔的造型也就比较夸张。一般来说玩家会[illegible]





路，因为通往塔上检查点的路基本上是唯一的，但玩家也可以不走寻常路地通过飞檐走壁直接爬到顶。只不过因为路上[illegible]，不按正路走会错过[illegible]，所以建议玩家们还是乖乖按照既定路线爬塔，爬到顶部后激活检查点，就可以占领高塔。

商店

本作的商店基本上就是前作的商店，[illegible]、服装和改车五大功能一应俱全。其中服装只提供少量XP，穿什么完全是玩家自己决定，本作和前作一样有着几个[illegible]子的[illegible]，喜欢[illegible]的玩家可以试试[illegible]。剩下的功能和服装店差不多，玩家按自己喜好操作就是。前作中还算重要的改车厂这作则是完全废了，在能够飞檐走壁的情况下，恐怕没几个玩家还会有兴趣去开车，就更不用说改装车辆了。至于整容医院，其实就是让玩家重新进入创造角色模式调整角色的细节——又或是改头换脸，其操作内容是和创造人物一样的，这里就不再赘述了。

总的来说，唯一还能算是需要注意的，就只有武器店了。这一作中武器店的改变并不大，但枪械改造的功能进行了[illegible]，许多武器除了[illegible]成为[illegible]，还有特殊的[illegible]，最重要的自然是加入了自定义外观，所有武器都可以在武器店更改外观，而且除了换颜色外，还有把整个武器模[illegible]的[illegible]，虽然对武器本身的性能没啥影响，但[illegible]，有的[illegible]可以[illegible]风格，所以想要在角色造型DIY上[illegible]的玩家[illegible]也要记得在武器店中多花点时间。至于购买枪械，鉴于游戏中绝大多数枪械都可以靠着捡来解锁，个人建议玩家如果不是特别想用某种武器，还是耐心等着捡比较好。同时，虽然在游戏中超能力一家独大，但总有那么几个任务不能用超能力，建议玩家集中[illegible]一把武器，一来是方便早日解锁相关的成就，二来是有一把主打武器总比每样武器都改一点，却没一把好使要强。

最后要说一下的是本作加入的入侵商店设定，因为商店都在外星人的控制之中，玩家想要使用就只能用黑客[illegible]，所以在游戏一开始地图上每一家商店上面都会有一个红色的锁形图标，[illegible]，[illegible]前方会悬浮着锁形光标，玩家前去调查就可以进入黑客迷你游戏。

游戏的目标很简单，场地中有一个入口和一个出口，玩家的光标一开始位于入口，可以用左摇杆移动，右摇杆则负责选择画面最右方的线路拼图，每一个拼图上方都有线路，包括横的、竖的，和四个直角方向的拐弯，玩家每一次需要做的就是利用这些拼图拼出一条从入口通往出口的路，成功后就可以解锁商店。

在一开始，这个解锁游戏会非常简单，前头那几关简直弱智得侮辱玩家智商，不过到后面可就逐渐不好对付了，有的关卡玩家还必须动一番脑筋才能解决。但不要以为自己可以有无穷的时间思考，黑客游戏限时一分钟，如果玩家不在限定时间内解决谜题，就会引发警报，外星人和警察都会前来攻击玩家，这时候就没法黑商店了，因为进了黑客界面玩家还会受到攻击，一被打中就扣时间，除非玩家之前就已经想出了解法只是没来得及实践，不然还是等罪名值消空后再来挑战吧。支线任务中有一些奖励可以帮助玩家更方便地黑商店，但总体来说后期的谜题如果不好好思考，是肯定过不去的。

主线流程与忠诚任务攻略

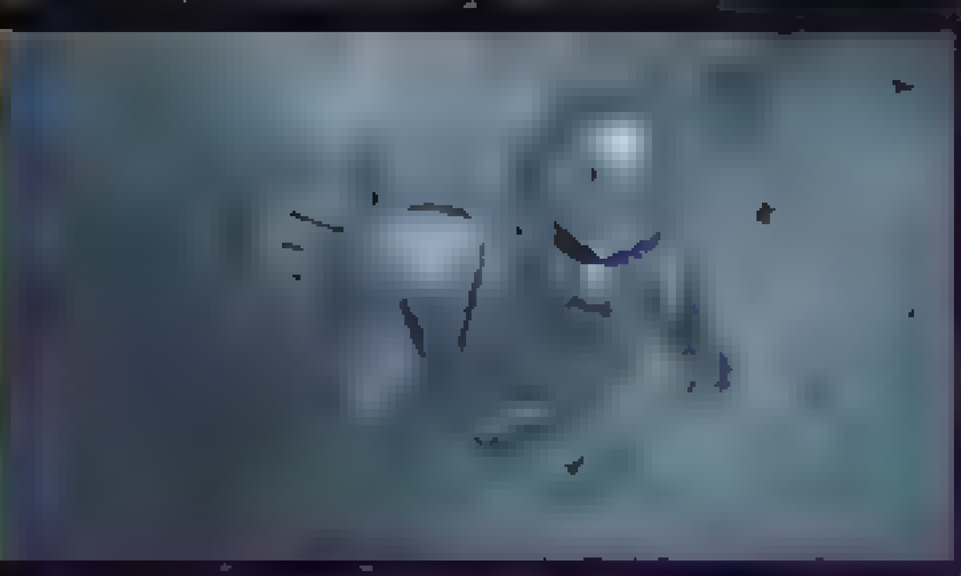
主线任务

●Purple OPS

这个任务算是序章，内容是对各种军事游戏的恶搞，关卡本身倒是没有什么值得一提的难度。本关的伙伴固定为三人，其中香迪（Shaundi）和皮尔斯（Pierce）是老面孔了，作为主角的忠实战友在上一作中也有登场，大家应该都很熟悉，而MI6特工雅莎（Asha）则是新角色。负责通信支援的也是两位老面孔，分别是前FBI技术人员凯恩兹（Kinzie）和曾经作为敌人登场，如今已经是MI6技术支援的马特（Matt）。一行人在特务雅莎的带领下前去追捕一个拥有了核弹的恐怖分子，前STAG部队指挥官赛勒斯·潭普（Cyrus Temple），而其他的阴谋直接导致了我们的主角拥有了成为美国总统的机会。

按照提示暗杀第一个敌人，后一个敌人可以直接开枪解决，之后的流程基本上就是常规的突突突，敌人配置不是亮点，对战争题材游戏的各种模仿才是关键，被爆炸震倒在地，看同伴击杀满出和被同伴拯救等等都猜一个都没漏。但实际战斗中同伴的智商——或者说是AI表现都比较弱智，玩家还是自己利用场景中的油桶和榴弹快速清除敌人吧。其中在有空中走道的仓库处记得小心走道上出现的敌人，他们有可能会拿着RPG，如果玩家选的是硬核难度，被打上一发可是会致命的。

之后会遇到经典的破门阶段，破门后会触发子弹时间，持续很长，而且敌人也就那么几个，赶紧都爆头就好了。之后就进入QTE阶段，这一部分对按键的要求不是很严格，而且内容也简单。解决掉勒斯后按照提示追击导弹发射的核火箭处，角色会自动爬上火箭，然后开始另一轮QTE，这一次节奏要稍快一些，不过也基本是玩票性质，唯一需要注意的是打开控制板盖后拆扯电线时的QTE需要多按几下才会有反应。QTE结束后序章完成，大家可以开始创建人物外貌。



●Hail to the Chief

手段5年后，我们的主角却已经身为总统，不过管理一个国家与管理一个帮派实在差太多，所以支持率已经掉到20%了。玩家能够操纵自己的角色后，便可以前往发布会现场，路上会有一个角色给玩家选择，不过其实内容选哪个都没关系。

第一位给予玩家选择的是成为了副总统的基斯·大卫（Keith David）——对，就是那个演过一大堆电影和美剧，还为各种游戏角色配过音的基斯·大卫。他为《黑道圣徒》和《黑道圣徒2》中为[illegible]朱利叶斯（Julius Little）配音，到了本作干脆亲身上阵，当起游戏角色来。他给出的选项是治愈癌症（Cure Cancer）或解决全球饥荒（Feed Hunger），当然这两个目前都实现不了，玩家按看哪个顺眼选哪个吧。

第二位是个反对派的议员，[illegible]出言不逊，玩家可以选择是给他当胸一拳（RT键）还是让他尝尝[illegible]（LT键）。个人建议用后一种，比较解恨，[illegible]不要在乎身边人的[illegible]，这可是绝妙的[illegible]



第三位是在前作中登场的老朋友乔希·伯克（Josh Birk），他会[illegible]……玩家可以选择不要他（No Way）或参加[illegible]（Totally）。

外星人入侵的剧情过后，就有多段QTE和[illegible]反应过程的[illegible]，[illegible]一路杀回自己的办公室。虽然说对手是外星人，但[illegible]一般人类敌人根本就没分别，一一爆头就是了。在办公室玩家会自动获得Shokolov AR突击步枪，不过[illegible]……可以[illegible]

[illegible]力

在[illegible]外星人无法吸走的场景处会有大量敌人出现，[illegible]对方火力[illegible]，可以[illegible]进来的敌人当做掩体来慢慢一个个解决。之后[illegible]炮打飞机阶段不用太紧张，基本上就是走过场，虽然大炮的射击有子弹飞行时间，需要预判射击，但打不中也没啥关系，最后阶段敌人战舰冲过来时打几发就可以进入剧情了。

和外星人首领泽尼亚克（Zinyak）的战斗是一场QTE战，难度很低，不过最后玩家因为缺乏像外星人那样奇怪的超能力，[illegible]被抓走

●Leave Take the Saints

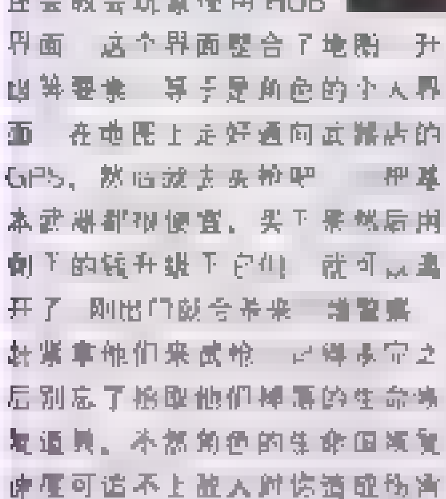
这个任务刚开始玩家会处于怀旧的美国五十年代场景，按照提示下楼吃早餐并拿报纸，最后骑车前往餐厅就可以触发剧情。剧情后按照泽尼亚克的提示前往公[illegible]，这时玩家会获得手枪，杀死几名警察，然后在喷水池处拿到RPG，就可以大开杀戒，造成足够金额的破坏后，[illegible]警察来袭，不过[illegible]……用RPG[illegible]。

解决警长后，玩家[illegible]，泽尼亚克[illegible]玩家的反抗意志，于是他创建了虚拟空间31号（Simulation 31），也就是虚拟的钢港城（Steelport），并且任命齐帝国（Zin Empire）曾经的反叛者们为虚拟钢港城的监察者（Warden），操纵这个城市里的外星人攻击并折磨玩家。在把玩家丢进钢港城时，泽尼亚克还假惺惺地威胁到，如果玩家试图逃走，他就会炸掉地球！



Learn the Rules





玩家进入虚拟铁港城后，[illegible]不过凯恩丝通过黑进虚拟空间的系统接入到玩家身上，可以无缝地通话。按照凯恩丝的指示，玩家需要去买枪。途中她还会教会玩家使用HUB界面，这个界面整合了地图、[illegible]等要素，等于是角色的个人界面。在地图上找好通向武器店的GPS，然后就去买枪吧。[illegible]把基本武器都很便宜，买下来然后用剩下的钱升级下它们，就可以离开了。刚出门就会有来[illegible]警察[illegible]找麻烦，他们来势汹汹[illegible]之后别忘了拾取他们掉落的生命补充道具。不然角色的生命回复速度可追不上敌人对你造成伤害的速度。

之后[illegible]消灭一个外星人集结点（Flashpoint），[illegible]多利用掩体并[illegible]消灭敌人。在跟随[illegible]前往凯恩丝之前的秘密据点，但却发现外星人早就知道了她的秘密，于是在虚拟铁港城中把她的[illegible]了。[illegible]城中[illegible]任何和[illegible]有关的内容都被消除[illegible]，凯恩丝[illegible]一个目标，那就是帮助玩家在现实世界中位于外星人飞船上的身体，让玩家得到解放。

本作中因为场景变成了虚拟的，所以钱的单位也就变成了“缓存”（Cache），但功能是一样，就是购买和升级枪械，还有购买升级等等。之前收取保护费的设定仍然存在，所以玩家后期会获得一些固定的收入。完成[illegible]一个任务后玩家等级会提升，赶紧去购买升级吧！

此时玩家处于自由行动状态，可以在HUB中接支线任务，也可以直接选主线任务来继续进行。在这个主线任务中玩家需要寻找数据簇（Data Cluster），[illegible]开始有[illegible]个需要寻找，找到后还会增加[illegible]个。玩家靠近数据簇时画面左上角会有[illegible]到提示，[illegible]越靠近就越高，[illegible]有些数据簇位置都是固定的，[illegible]。

集齐[illegible]个数据簇后，凯恩丝会[illegible]HUB界面中的超能力（Super Power）选项，玩家可以通过使用数据簇来购买超能力的强化，所以这个系统其实和升级系统没什么分别，只是用的资源和强化的对象不太一样而已。

超能力的[illegible]解锁[illegible]超能力[illegible]，这些技能不需要[illegible]，[illegible]会增加[illegible]按[illegible]键就[illegible]用超级冲刺和超级跳跃。之后玩家会迎来第一次[illegible]，[illegible]到处[illegible]的电子世界[illegible]。

获得超能力后，玩家需要去[illegible]一个热点（Hot Spot），热点的中心被保护罩挡着，[illegible]附近的敌人，关闭保护罩，然后[illegible]。

之后[illegible]一个监察者登场，[illegible]大块头[illegible]，[illegible]很大的激光气功波，不[illegible]时间长而且不具备追踪功能。[illegible]可以[illegible]可以让其产生硬直。等监察者的生命值打空后，玩家可以按QTE提示人侵到监察者体内，然后进行QTE夺取它们的能量[illegible]，并获得相应的超能力[illegible]，玩家获得了轰击者（Blast）能力。

进入教程并学会使用冲击波，之后监察者[illegible]，[illegible]身上有护罩[illegible]需要在[illegible]后才会暂[illegible]，玩家此时可以[illegible]其攻击[illegible]玩家会获得忍者反射（Ninja Reflexes），在[illegible]按下A键就会进行快速[illegible]。



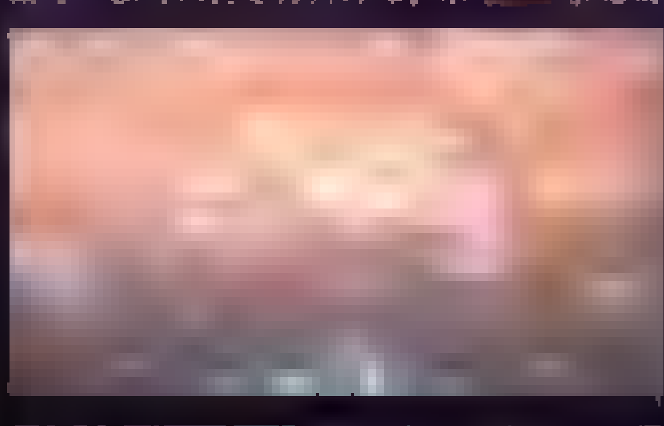
The Escape

[illegible]了[illegible]热点后，凯恩丝找到了一个方法开启了一扇门，让玩家能够从虚拟的世界[illegible]自己的[illegible]现实世界的身体中。如果玩家之前没怎么花钱，可以[illegible]不是[illegible]角色[illegible]能[illegible]。[illegible]一把外星人[illegible]武器[illegible]，这是回到[illegible]之前[illegible]到现实世界中[illegible]玩家战斗力的内容。

前往任务地点并进入大门[illegible]可以回到现实[illegible]一直往大门走，一[illegible]后，玩家会遇到一次QTE，完成后带走外星人的[illegible]外星人[illegible]飞船[illegible]一[illegible]过去，[illegible]后会需要[illegible]一段时间，努力[illegible]吧，[illegible]人数量会超过玩家能够对抗的数[illegible]，不过等他们[illegible]玩家也应该能到进入剧情阶段了。凯恩丝带着[illegible]前来救援，把玩家带上了一艘外星人的飞船。

操纵飞船的段落是这个游戏里比较容易失败的地方，因为它是用一般飞行模拟游戏的操作方式，摇杆前推是机头下沉，后拉是上仰，所以习惯了前推是上后拉是下的玩家们肯定会很不适应。同时记得要善用飞船本身能[illegible]飞的特性来躲过一些障碍，[illegible]这个阶段一死就要从[illegible]一段路之前的检查点重新开始，比较麻烦，所以请小心驾驶。

[illegible]逃出外星人的[illegible]后，[illegible]联络地球上幸存的玩家和伙伴们目睹了地球被[illegible]的一幕，为了复仇，一行人怒火冲冲地杀回了外星人[illegible]，并且[illegible]在虚拟空间中[illegible]外星人的[illegible]，最终毁灭他们。

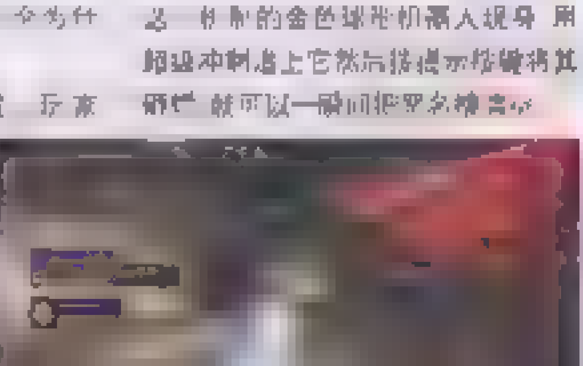


Breaking the [illegible]

[illegible]任务[illegible]可以通过[illegible]回到[illegible]中，[illegible]上[illegible]对话[illegible]。[illegible]玩家[illegible]什么[illegible]。

[illegible]重新[illegible]虚拟铁港城，玩家需要[illegible]学会[illegible]，[illegible]一件[illegible]，[illegible]，[illegible]后才可以使用。[illegible]，这里不再赘述。

[illegible]玩家会[illegible]而且场景中还会出现不断[illegible]外星人的传送门。打掉传送门[illegible]的金色球形机器人现身，用超级冲刺追上它然后按提示按键将其[illegible]就可以一[illegible]。



Ghost in the Machine

[illegible]提示前往[illegible]（[illegible]），[illegible]内容是[illegible]具体[illegible]中认[illegible]一个身体[illegible]只能在虚拟世界中不[illegible]对外星人进行[illegible]的AI[illegible]，玩家获得了一个[illegible]，[illegible]会[illegible]地点学会[illegible]能力中[illegible]的元[illegible]人[illegible]空间中[illegible]，任务完成。

[illegible]接受了AI的帮助后，玩家[illegible]，[illegible]找一个可以容纳它的身体。前往任务提示地点[illegible]，[illegible]一个检查热点前的CID球形机器人，[illegible]到可以使用的机器人后离开这里，带它到传输地点，保护机器人一段时间让凯恩丝清空内存，期间记得用冰冲击波快速地消灭敌人的飞空[illegible]。



[illegible]下载的时间非常长，玩家不得不带机器人去更关键的连接点来提高下载速度，该处被重兵把守，记得用枪械和超能力配合杀敌。

[illegible]之后开始下载，保护机器人一段时间，期间会有大量敌人驾车出现，记得用火冲击波对付，后面的敌人飞艇就直接用冰[illegible]。保护一小段时间后，凯恩给会提示玩家去夺取信号点加快下载速度，夺取信号点的过程不会被遇到攻击打断，所以玩家可以在消灭一两个位于调查点附近的敌人后直接开始夺取，不必清场。

[illegible]取得两个信号点后立刻往回赶，尽量在对话完成前回到CID身边，并记得把冲击波换成冰属性。之后凯恩会告诉玩家因为传输速度太快，机器人快要被[illegible]毁，限时30秒内要将其修正，对准CID用一个冰冲击即可。接着再保护CID三分钟，就可以完成下载。这时敌人变成了类似终结者的机器人，将他们打到一定血量他们的下身会被炸，上身会爬到玩家身边试图自爆，赶紧消灭即可。

[illegible]传输完成后，一个监察者出现，打法和之前差不多，但他多了一招念动能力，玩家可以在他升起物品并投向自己时同时冲刺躲开。击败它并吸收它能力后，玩家获得念动能力。进入常规的战斗场景，并最后击败另一个监察者后就可以离开了。

[illegible]这个任务完成后玩家还可以玩一场针对念动能力而做的念动[illegible]小游戏，详细玩法请参考系统中的小游戏部分。

Zero Cool

[illegible]作为A[illegible]一个CID身体后[illegible]将继续为玩家服务[illegible]一步的计划[illegible]就是救出马特[illegible]想独自完成这个计划[illegible]5年前两人分处圣徒帮和辛迪加两方[illegible]但现在既然两者没有利益冲突[illegible]加上要驾驶虚拟空间必须要马特这样的技术宅帮忙，所以拯救他的肉身和精神势在必行。

前往作为CID植入口的[illegible]酒馆，玩家会被传送到马特所在的系统，这里玩家没法使用超能力，然后凯恩一开始竟然还把玩家变成了一台坦克[illegible]打打坦克大战吧，右摇杆瞄准不太精确，玩家最好靠近[illegible]点才开火。之后的小兵基本上是没法用武器打中的[illegible]除了打爆障碍物引发爆炸炸死他们，还可以干脆开车撞死他们[illegible]再接着出现[illegible]台坦克，战术和之前的坦克一样，靠近开火。

[illegible]成3D视角，这时候对付敌人就[illegible]难度了[illegible]机枪[illegible]炮[illegible]即可[illegible]一个大门时[illegible]变成无敌状态[illegible]回题[illegible]定量的敌人后[illegible]家会重新变回人形[illegible]前往[illegible]世界[illegible]这场赛车有限时[illegible]不过[illegible]敌人基本不构成威胁[illegible]倒是路面有点难以辨认，要靠[illegible]色的[illegible]这些[illegible]其实就是[illegible]会减缓驾驶速度。

最后到达终点，辛[illegible]会给玩家两个选择[illegible]是[illegible]马特[illegible]红色是[illegible]其他被[illegible]的人类[illegible]玩家要[illegible]游戏一[illegible]制作人名单[illegible]后就会进入失败重来的界面，不过会解开成就"You Chose Poorly"，然后选择在检查点重来，这次选[illegible]即可。

拯救马特是一个[illegible]AVG游戏，基本上选项只有一个是[illegible]的[illegible]其他选错了要[illegible]去发展剧情，所以玩家[illegible]也不必担心选错[illegible]这里就不剧透[illegible]答案了[illegible]反正花不了[illegible]多[illegible]时间[illegible]但有[illegible]个部分是要提[illegible]当马特[illegible]自[illegible]老朋友Kinzie[illegible]需要[illegible]一次上拳击[illegible]打对方（Punch Kinzie）才能继续剧情[illegible]任务完成。

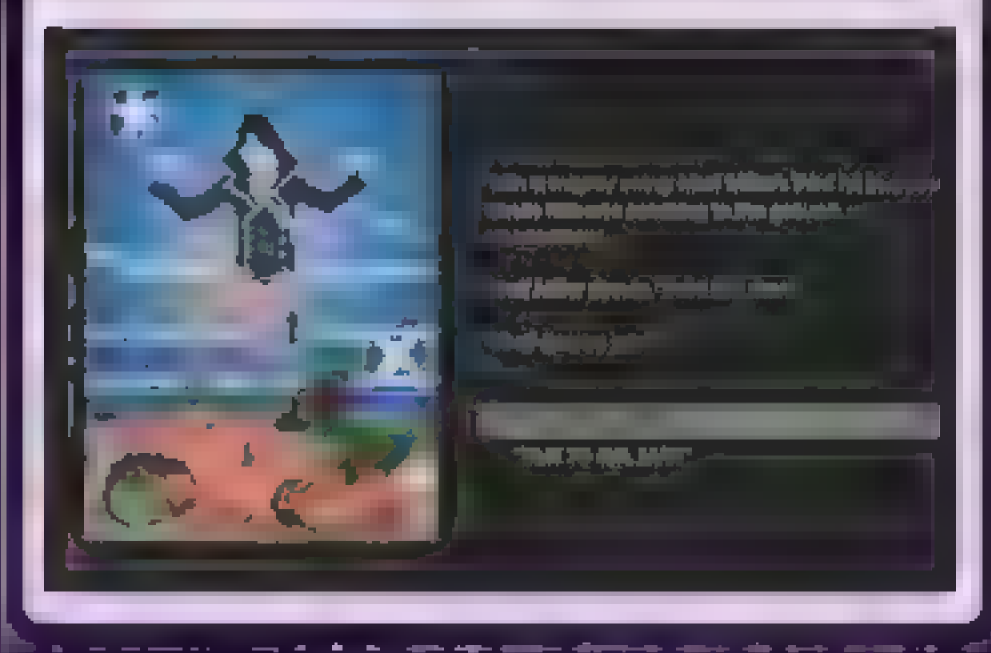
剧情之后玩家[illegible]在船里了[illegible]去[illegible]坐[illegible]中去拯救马特吧[illegible]有[illegible]敌[illegible]然后可以[illegible]爆炸[illegible]物[illegible]靠近敌人使用[illegible]发[illegible]敌人[illegible]一个[illegible]空间[illegible]这[illegible]敌人，之后机甲[illegible]射击激光和智[illegible]能力。

[illegible]通[illegible]一发基本上就可以秒掉一片敌人，不过这个炮的连射能力很[illegible]热度[illegible]所以最好[illegible]射[illegible]

击退一[illegible]敌人后，和马特来到平台尽头，进入防守战，第[illegible]批敌人是从玩家来时方向出现[illegible]守在桥梁上，看到他们出现就立刻升空，获得清晰的攻击视野后立刻对着人多的地方发射激光炮即可。第[illegible]批敌人如法炮制，第[illegible]批首先是飞船[illegible]要用激光枪打下来，然后是地面敌人，这时候[illegible]甲的枪械会损坏[illegible]不过玩家也[illegible]因为凯[illegible]飞船来接，带着马特上船逃命。

敌人紧咬着飞船不放[illegible]玩家需要操纵炮塔击退敌机，这个炮[illegible]的精准度也不算太好，玩家最好[illegible]先调整准心到敌人飞船附近[illegible]然后再用[illegible]进行攻击[illegible]大型飞船不用管，反正[illegible]到舱门处[illegible]然后[illegible]大量的敌人飞船。

[illegible]马特[illegible]外星人飞船[illegible]一艘人类的大型飞机[illegible]如果[illegible]《[illegible]》[illegible]外星人[illegible]Gat]，而他[illegible]的[illegible]目标。



The Warden Stomp

救回马特后，游戏中开始出现忠诚任务（Loyalty Quest），完成后可以让任务对应的伙伴在虚拟钢铁港城中以超级伙伴的形态登场，因为事关能否开启完美结局，建议各位玩家把每一个角色的忠诚任务都做一遍。

无论玩家打算做什么，在重新进入虚拟钢铁港城后，一个监察者都会出现，击败他，就会获得重踏能力，随后就是固定的超能力教学，里面还有一个监察者在等着玩家去击败。

Anomalous Readings

这个任务是让玩家去超能力格斗俱乐部锻炼自己的能力，详细玩法请看小游戏部分。

Back by Popular Demand

玩家前去追踪约翰尼所在处的第一个任务是重新经历一下《黑道圣徒3》开场的任务之一，在飞机上的战斗。敌人都是当时的幸运加钢涨成员，没什么特别之处。但到了驾驶室，玩家会发现驾驶者是约翰尼。这个飞机里被困住的并非是约翰尼的灵魂，而是因为约翰尼的死而一直感到愧疚的妮迪。幸尼潜意利用了她的愧疚，把飞机变成了一个险之地。

离开驾驶室后玩家需要越过飞机地板上出现的沟壑，单待来说跳跃的难度很低，用冲刺配合跳跃即可。之后玩家会来到夜总会中，体验妮迪的真正梦魇。当年她还是一个不靠谱的叛逆少女时，一个名叫"老兵"（Veteran Child）的DJ甩掉了她，差点因此而死掉。此时她的梦魇中，这一刻被重演了，老兵在大厅中绑架了少女时代的妮迪。而玩家需要先用电击枪电倒妮迪，然后用其他枪械杀死老兵。但是这个敌人会分身，杀一个多一个。为了解决这种情况，妮迪给玩家准备了分解枪（Disintegrator），这种枪能把被打中的目标彻底分解，于是老兵终于被杀掉了。

有趣的是，问题解决后，真的妮迪从过去的自己身体中分离了出来，然后对过去又是哭喊又是说教，[illegible]的自己很不满意，竟然和过去的自己吵了起来，最终两个妮迪不欢而散。这个任务也终于结束了。



The Boss Goes to Washington

[illegible]后，玩家会获得一个连续任务，都是对应不同的伙伴，其中第一个任务要救的是皮尔斯。

在他的梦魇里，最大的恐惧是圣徒牌自己的能量饮料吉祥物在攻击他们……虽然很无语，但玩家的确要帮助皮尔斯摆脱梦魇。他会要求玩家去搜集武器，而每一个武器箱子旁都有穿着能量饮料装束的吉祥物攻击玩家，先消灭后拿武器即可。当玩家开始拿RPG的时候，超大的饮料吉祥物保罗（Paul）出现了，玩家需要用RPG来攻击他，而弹药则位于他的攻击范围内，所以要看准他的攻击空隙再跑过去拿。

[illegible]，玩家需要和保罗进行[illegible]战，[illegible]有效的武器还是RPG，所以将其他武器[illegible]。[illegible]的顺序是：先用RPG打保罗，等他出现硬直后[illegible]能量饮[illegible]，杀死[illegible]能量饮料，期间保罗会丢来各种杂物，地上的包含带有RPG弹药的箱子，补充RPG弹药后继续射击保罗，然后进入下一个循环，直到击倒保罗为止。

之后战斗进入最终阶段，登上皮尔斯驾驶的直升飞机，不断射击保罗，将他引向[illegible]的大雕像，之后就是雕像大战变者[illegible]的[illegible]了，总体来说雕像的攻击很[illegible]，而且保罗不太会躲[illegible]，所以[illegible]要连续攻击就可以将他打败，发动终结技解决他，就可以救出皮尔斯。

King of Stillwater



这个任务是去拯救[illegible]，他的全名是本杰明·金（Benjamin King），当年是[illegible]（Vice Kings）的[illegible]，[illegible]后来成为了一名[illegible]，他与[illegible]被[illegible]。[illegible]，[illegible]，[illegible]中，玩家需要回到[illegible]的老[illegible]。

[illegible]中，[illegible]，[illegible]，[illegible]战，会有大量敌人[illegible]，[illegible]在没有[illegible]能力的，[illegible]。之后进入[illegible]，[illegible]（Tanya）[illegible]两个[illegible]，[illegible]中的本。并且和[illegible]一起对抗那些[illegible]，[illegible]战，要用长椅作为掩体即可。之后到户外，则记得要利用门廊处的两个柱子当掩体，躲开敌人的密集射击。杀掉一部分敌人后对方还会出现增援，人数众多，要小心对付。击退增援后凯瑟兹会提供给玩家RPG，用来解决那些冲过来的车子吧。

击退最后一波敌人后，在教堂另外一边的本被击倒了。玩家需要绕过教堂的外围前去救援，记得用两枚RPG解决那些藏在本前方的敌人。之后敌人大托尼（Big Tony）驾驶着装甲吉普车前来，把剩下的RPG都用在他身上吧。

现在敌人只剩下谭雅了，但[illegible]。谭雅[illegible]，[illegible]她现在是超人状态，会用念动能力。不过好在没有护罩，所以玩家只要对准她脑袋猛射，还是可以把她生命值打到最低程度，然后她就传送逃跑了。剧情过后，本任务结束。

From [illegible]

[illegible]顺序来进行，那么在要做这个任务的时候会出现新任务"Emergency Situation"，同时虚拟世界中会不断刷新敌人攻击玩家。但因为这个任务是使用单独场景的，所以玩家倒也不必理会，先执行本任务即可。

这个任务的敌人是玩家自己——的邪恶版本，[illegible]最大的梦魇就是玩家从一个铜对面[illegible]着，变成一个彻头彻尾的坏蛋，所以玩家需要做的就是帮助她一起解决这个暴君。

在酒吧相遇后，玩家和[illegible]被打误撞地找到了地下秘密通道，两人开始遇遇潜行守势，先打灯后打人，如果倒过来就立刻GAME OVER。后面玩家还会因为射不到灯，而只能放弃从背后偷袭一个正在打电话的守卫，绕过通风道来到可以打灯的地方，再打掉灯然后杀死守卫，在过刚专辑上也有攻略的《分裂细胞 黑名单》恐怕朦胧已经变成惯例的桥段了。后面有[illegible]射完灯再射人。射灯后虽然他们会有《MGS》式的反应，但并不会真的进入警戒，还是站在那里等着吃子弹。

下一段轮到《潜龙谍影》原版机关枪扫，玩家和[illegible]会躲在箱子里移动，然后暗杀一个个巡逻路线上的落单的敌人。之后通过一个激光区域，玩家就和邪恶的自己，也就是X先生（Mr.X）见面了——如果玩家角色是和笔者一样的女性，为了符合X先生这个名字，邪恶的主角会很敬业的贴上假胡子装



……剧情后，玩家并摆脱高潜行和敌人战斗。走廊第二部分会有敌人出现，消灭后就会……有……的大房间，因为里面……都会出现敌人，可以留在走廊……

进入有众多服务器的房间，敌人会先派出普通士兵，然后是特殊机器人，都不算难对付，而且场地中有众多掩体，只要杀敌够快，就不怕腹背受敌。最后邪恶版的主角出现，手拿重型狙击枪，攻击力超高，但玩家可以用念动把身体藏在服务器后，把枪口露出的方式来直接射中对方，而且不怕被狙击枪瞄准。每当生命值下降到一定程度，邪恶主角就会躲去启动电击圈，场地上方的两个电线圈会开始积蓄电力，但只要不停射击其中一个电线圈就可以让电力射到邪恶主角身上。之后邪恶主角回归原位，继续跟玩家干架。场景里还是会有杂兵和特殊机器人出现，不过不怎么构成威胁，要是他们离得太近就先处理杂兵再对付邪恶主角即可。击败邪恶主角后，任务完成。

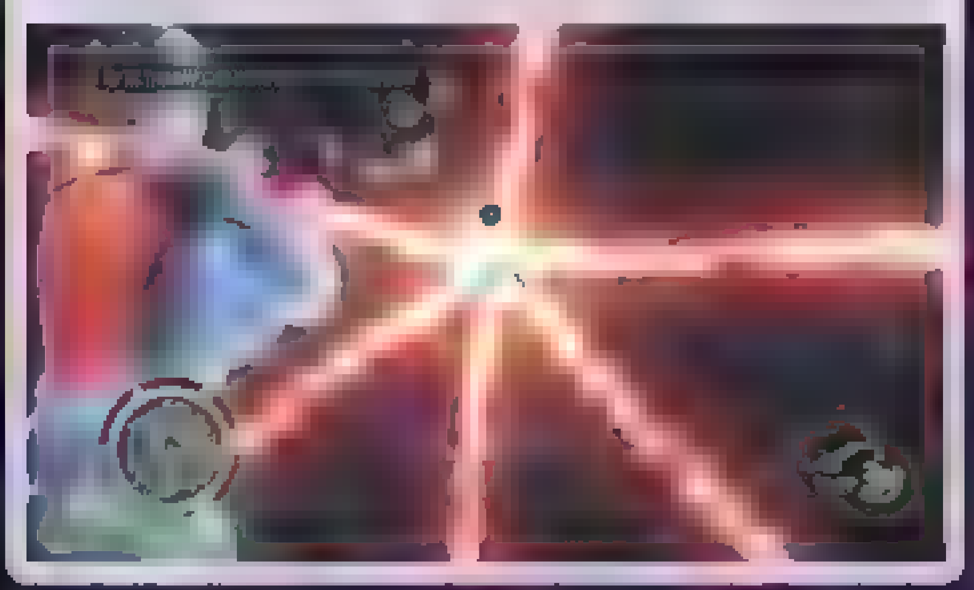
Emergency Shunting

进入任务后，马特会先要调查一下虚拟领域出了什么问题，最后他确认是辛尼普克正在试图改变虚拟空间，而他设立了几个中继站（Relay），通过这个方式源源不断地向玩家传送敌人。凯坦送来了玩家自己的CID，靠它的探索，玩家可以掌握到中继站的所在，并摧毁他们。

一开始先把CID带到合适扫描的地点，然后它会要求玩家把它扔到半空，因为它无法在维持扫描的同时继续飞行，换上念动能力，举起CID，然后帮着天上蓝色的目标校准即可。扫描完成后前往中继站所在之处，有敌人在保护中继站，并阻止玩家将其破坏，不过因为中继站实在太脆弱，随便……就烂，所以玩家可以将其轻松打爆。

之后要重复这一步骤，第……个中继站是在一个……上，可以从……的……看到……，共有两个中继站在上面……好了……个……第……个中继站……发现了……的所在……真是被外星人绑架了……第二个中继站……有护卫，玩家需要把CID……护……中……继站……此时玩家可以……中央的外星人……下……的外星人……然后直接……

最后……个中继站的……方式和第……个差不多……

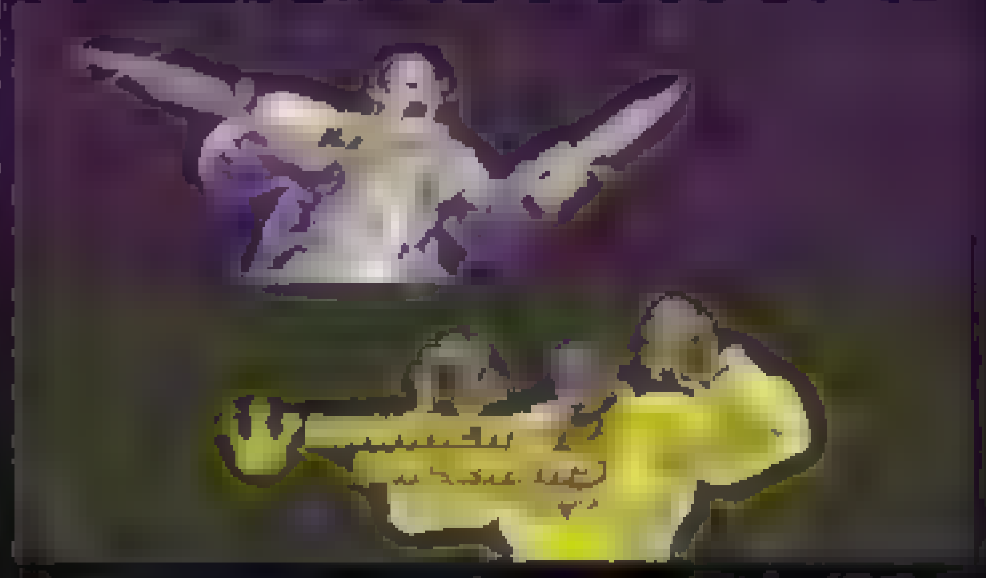


有球形的机器人来袭，它们会……不敌……后方的绿色区域……同样吸引……的火力，然后玩家在后方偷袭，又或是用……攻击……到其后方……可以……杀。

跟随CID，玩家会找到中继站……传送门……这里有一堆被传送来的……把他们……可传送……了……传送门生命值……下……个外星人会出现，他拥有超能力，玩家需要将其打……后才能用念动能力把其举起，丢回传送门中……之后还会出来对玩家的人，把他们都打败并丢进传送门中，就可以真正堵住它。

此时剩下的目标只有前往数据中心并和监察者对战了，打法之前……一样……战胜……后获得增益能力，进入教学关学习如何使用。最后……会出现一只监察者，但……增益能力可以让子弹本身就带有超能力属性，所以玩家只需……把射速高……点的武器对着监察者一轮连射，就可以秒杀对手。

The Very Next Day



……飞船中，进入任务前……会……。……马特的风险很大，众人……到外星人网络的深处，而且还会把所有人的灵魂都上传到……外星人很可能借此掌握玩家一行人所在的位置。争论过后，大家还是让主角去冒险……令人……的是，……马特的……都……是一个……的古典游戏，这一刻，轮到经典中的经典《双截龙》……了。

整个流程分为三关，内容都是玩家熟悉的2D横版卷轴游戏……的内容，这里是……玩家自己的角色战斗力……但绝对不如约翰尼……所以在一些BOSS战中可以放心把BOSS主要交给他对付，自己站在一边补刀即可，当然如果BOSS追着玩家打，也需要及时反击。

整个流程没什么难点，无论是小兵还是BOSS都没什么战术可言，看准机会上去一通乱拳即可，所以这里就不浪费页面写详细的打法了，各位玩家不妨把注意力放在这个任务的各种恶搞和致敬上，效果不错。

打完2D游戏部分，玩家需要驾驶机甲去拯救约翰尼的肉身，这一次武器一开始就是能够使用的，前期也没有什么难点，玩家一路杀到约翰尼的营养槽，会发现他已经逃出。……杀过去，会碰到圆球机器人，不过对付起来也不难，绕到背后对着绿色弱点来一炮就可以将其直接打成干脆秒杀。

直到玩家到达一处有双层走廊的房间时游戏难度才略微上升，因为这里会出现多个圆球机器人，对付起来很麻烦，建议一开始就先下手为强，站在其中一个的落点处，趁其露出弱点后立刻就杀。在这个房间需要杀够一定数量的敌人才能够开启大门处的防护网，让玩家进入寻找约翰尼，尽量绕圆球机器人走，毕竟它们威胁很大。

进入防护网后还有一小段路，里面有一堆外星人，尽量救个干净或不理都可以，看玩家自己对于成就是否有需求，接着就是精神的剧情了。

Death From Above

……个纯粹的教学关，教会玩家怎么使用新超能力空降攻击……无监察者战。

The Kinzie Gambit

前往凯恩丝以前在钢港城的据点仓库集合，当所有人都几乎到齐时，却发现外星人知道了众人的所在之处，并派出了一支军队来围剿。众人当然要奋起反击，但却发现敌人竟然有新类型的手雷，可以吸收附近的能量来让玩家无法使用超能力。不过本部玩家在这人多势众，靠着火力还是能够击退敌人。

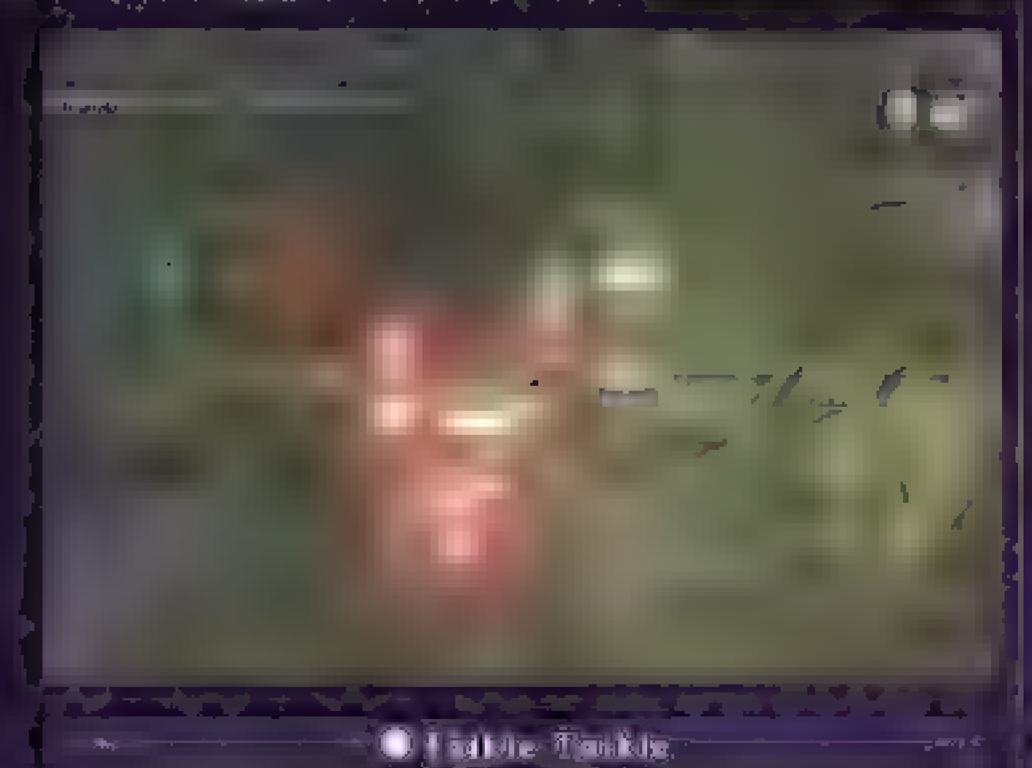
拼死冲入仓库的敌人后，玩家需要用RPG摧毁3台在室外的外星人坦克，创造一点安全的空间。之后玩家其实可以直接抢一台外星人的坦克清场，然后和同伴一起登上直升机，驾驶直升飞机。地面上会有同伴开车追逐，这时候玩家需要用直升飞机来提供火力掩护。

空中追击玩家的小飞行器可以不用理会，毕竟很难打中而且伤害没什么威胁，尽量打掉敌人的飞碟和地面上的坦克部队即可。之后在需要玩家恢复能力的时候记得降低直升机高度，不然就碰不到任务触发点。成功保卫同伴过了一座有坦克防守的大桥后，直升机终于挺不住坠毁了。

拿出电锯来割锯下，会发现外星人的炮台和充气娃娃战斗的比赛场。玩家操控其中一门炮台，对抗蜂拥而至的外星人军队。最后充气娃博士乱入，虽然它是帮忙外星人，但任务要求是杀掉它，所以各位玩家还是稍稍下杀手吧。同时记得射击远处冲外星的的箱子来开启电流和火焰陷阱，提高杀敌速度。

结束这一部分后，玩家会发现炸弹的充气娃娃被放大了，试图让灵魂回到飞船上。途中虽然有各种外星人车辆拦截和追击，但玩家手里有无限弹药的RPG，所以完全不成问题。当最后快要离开时，辛尼戴竟突然出现，抢走了凯恩丝的灵魂。而玩家则被紧急唤醒，因为飞船遭到了外星人的入侵！此时唯一能战斗的只剩下哪迪和约翰尼，还有玩家自己。这艘飞船上余下的人能否继续留存在他们手中。

失和约翰尼就会清光飞船里的外星人，剩下是敌人都被赶走后会感到，发现飞船正向着太阳驶去，不过危机已经被CID解除，它同时提醒玩家前往查看为什么会有异常的热量。在货仓底下被外星人控制的哪迪，然后就会发现外星人在货仓里装了炸弹。拆掉后之上，玩家和约翰尼开始建造外星人的飞船，打开连接玩家飞船和外星人飞船之间的通道，杀死一些外星人后就可以拿到无限弹药的重机枪，之后一路冲到通道吧。在又大又敞亮要先它的装置处放上第一个炸弹，然后在看上去像控制的控制台上放置第二个炸弹，紧接着就能看到由头部摄像，进入飞船之前还有个QTE，需要连续按多下射击键。接着本任务就在剧情中结束了。



Fickle Tinkle

基思背叛了所有人。他不但差点害得整船人要葬身太阳之中，还让凯恩丝的灵魂落入了外星人之手。玩家需要在飞船上和马特对话，然后这个任务就完成了。

The Girl Who Hated The 50s



再次进入虚拟空间，玩家发现基思还真的投靠了外星人，并且打算负责这个虚拟世界的守城，甚至根据外星人会恢复他来保护的权力。他唤动市民和玩家战斗。杀光暴民和果冻的外星人，随着基思中途逃跑，出面的敌人越来越多，记得要留神随时补满生命值，不要让敌人的能量耗尽。

办公室剧情后玩家进入基思的堡垒，在那里只会遇到一个由外星人制造的著名摔跤手罗迪·派珀（Roddy Piper）的复制体。果然罗迪开始基思的命令，所以玩家需要快速离开。敌人都是些外星人和被控制的人，还要分散开一个坐标点提供保护的CID，都会遭到攻击，记得要用枪支和机关枪，火力要足才行。

击败罗迪后，罗迪突然变得和玩家并肩作战，玩家负责帮忙拦截敌人，之后一路冲到保护CID，同时小心敌人从其他地方出现偷袭。之后解决掉敌人，打掉装置，然后就能看到罗迪对基思使出他的招牌必杀技，把他活活打醒。

过了这段剧情之后，基思才成了经典基思，他回到了玩家的队伍当中，而且他知道凯恩丝的虚拟模拟在哪里。接着这个任务就正式开始，与特派出CID来搜索凯恩丝，它找到了突然出了故障。结果CID找到了凯恩丝所在的地方。而且竟然是虚拟空间的地图，CID再次被困在了其中。

找到了凯恩丝被困的地方，竟然是和主角一样的50年代场景。

找到另一个凯恩丝和她会话后，就发现她是一个虚假的影像，之后要去找另一个被警察抓走的凯恩丝，追上警察的车子，然后击败警察后，发现这个凯恩丝也是假的。不过这刚才倒是，玩家来到城镇入口，如果玩家在那里看到了塞勒斯，会在这个50年代的虚拟世界被外星人帮助制造了不少麻烦，之后他变成了恐怖分子，还要悬赏他，并被玩家附上，内心被满足感所包围。他在那之后却被外星人们抓住了，他仍然是个恐怖的独裁者，甚至还在城镇中广播，控制着包括凯恩丝在内的市民。因为这个虚拟空间的和平很脆弱，玩家甚至不能够装备武器，只能先去把塞勒斯的广播变成舞曲。搞定第一个广播后，马特突发奇想，给玩家找来了武器，那就是声波炮（Dubstep），这时候玩家更改广播内容后，会有警车出没，掉头冲向玩家，要小心躲开他们后用声波炮把它们消灭掉。解决广播后来到舞台前，现在凯恩丝跳舞，塞勒斯立刻发怒，开始攻击玩家。和他的战斗没什么难度，他只会用步枪射击，近战和超能力投掷物品，不过和他战斗期间会有大量警察刷新，记得先用声波炮解决他们再去攻击塞勒斯。

击败塞勒斯后玩家就可以救出凯恩丝了。不过她好像不在乎哪里，似乎要介意自己跳舞被别人看见过。任务完成的同时，凯恩丝的忠诚任务也开启了，别忘了去做。

Keymaster

本想出了一个绝妙计划，然后在凯恩丝回归后，这个计划终于可以执行了。她要玩家找一些能够组成主密匙（Masterkey）的部件，再去和约翰尼汇合吧。约翰尼带来了一台装甲吉普车，[illegible]行人要去铁港城的军火库寻找[illegible]枚CPU，这里被敌人重兵把守，CPU位于众多货柜的其中一个里面，用念动力拉开门来寻找即可，找到并拿走后就可以撤了。

按照提示来到高塔处，[illegible]平台那处外星人守卫，[illegible]人的设备并拿走存储体。拿全后[illegible]飞机的约翰尼[illegible]。[illegible]

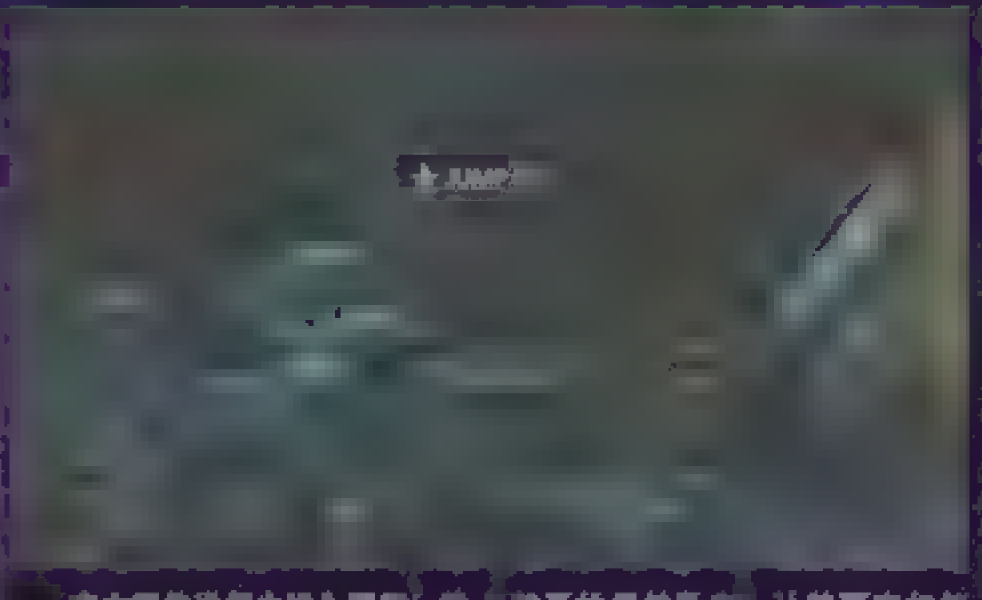
[illegible]着，而且总量在城市中，玩家只需要前往该区域，屏幕左上就会出现[illegible]，同时[illegible]。其实玩家只需要爬到高楼上往下看，就可以清晰看到隐藏地点的所在，[illegible]迅速到达。

第一个电池很容易，打开存储处就可以取得。第二个要麻烦点，附近有防护罩发射器，[illegible]需要[illegible]一定量的敌人，再[illegible]解决发射器，最后[illegible]。[illegible]

这护[illegible]CID[illegible]一个[illegible]。[illegible]

有了钥匙，[illegible]的能源[illegible]。[illegible]





在大厦传送门内进入[illegible]，就开始要救主管的[illegible]，CID负责主[illegible]，玩家需要[illegible]的命令[illegible]。[illegible]来到[illegible]。敌人[illegible]不[illegible]，毕竟[illegible]之后[illegible]平台上的[illegible]，尽量保护主管[illegible]，在CID要求玩家[illegible]的屏障后，前往[illegible]的发射器，[illegible]敌人[illegible]。之后[illegible]有力[illegible]，[illegible]，[illegible]部分[illegible]基本上不需要[illegible]主管[illegible]了，因为会有两个[illegible]出现，[illegible]和它们[illegible]一下，[illegible]进入了[illegible]，任务这一阶段就结束了。

接下来玩家需要[illegible]空间[illegible]，玩家[illegible]一个平台前[illegible]，[illegible]的外星人，[illegible]，因为会有[illegible]在之前的平台上防守。不过肯定[illegible]能力的[illegible]，[illegible]出现的[illegible]不需要[illegible]死，[illegible]只是浪费时间，[illegible]一下[illegible]个平台[illegible]OK。[illegible]

[illegible]大能量[illegible]，玩家[illegible]。[illegible]传送门[illegible]，[illegible]时[illegible]还是很[illegible]的。之后的[illegible]其实只可以[illegible]，所以不必[illegible]。

任务最后一步就是[illegible]了，如果[illegible]，就是要用上[illegible]之后的[illegible]中是有用的。[illegible]有[illegible]大厅后，[illegible]需要小心一点，敌人[illegible]多[illegible]有[illegible]，步步为营可以避免不必要的[illegible]。[illegible]大门[illegible]

就开始[illegible]，让其研究如何[illegible]开门，打[illegible]敌人，大门[illegible]开，[illegible]入内就可以获得[illegible]发动[illegible]的[illegible]。

[illegible]进入[illegible]最后[illegible]几个[illegible]的[illegible]，[illegible]门上[illegible]一堆[illegible]能力[illegible]不[illegible]一[illegible]的外星人，[illegible]打[illegible]，就会[illegible]。[illegible]一段[illegible]的下[illegible]，就要和[illegible]战斗了。

一开始是玩家和[illegible]机甲对战，难度不是特别高，[illegible]能力和它周旋即可，[illegible]甲的火力还是很[illegible]的，抓准机会[illegible]，[illegible]机甲生命值打[illegible]于一[illegible]，[illegible]护罩[illegible]，并且[illegible]CID[illegible]。[illegible]力[illegible]机器人[illegible]，同时[illegible]的外星人，[illegible]机甲被炸伤后再进入下一个阶段。

这时[illegible]不断[illegible]来[illegible]，坚持一段时间，我方的CID[illegible]办法让护罩的三个发射[illegible]了出来，[illegible]敌人[illegible]不[illegible]，[illegible]玩家在一[illegible]有太多敌人[illegible]发射器，[illegible]的[illegible]一些。之后[illegible]们会[illegible]小型飞行器来[illegible]，玩家会相对轻松一点，[illegible]发射器，之后[illegible]下，[illegible]已经[illegible]的机甲，用[illegible]甲的[illegible]对它[illegible]，就可以[illegible]。[illegible]不[illegible]了，[illegible]玩家[illegible]，[illegible]了[illegible]有[illegible]QTE[illegible]。



Punch the Shark

这个任务是[illegible]任务，如果开始之前玩家没有完成所有支线任务和[illegible]任务，就只能看到一般的结局，所以玩家需要确认自己已经[illegible]了再开始，游戏也会让玩家确认这一点。同时记得留个存档，玩家打[illegible]最终任务之后还可以继续返回[illegible]铁港城，但最终任务可就[illegible]再打[illegible]了，错过了就得重新开档再打。

在任务一开始，玩家的伙伴会被分成三个队伍，两人一队，分别负责在不同阶段协助玩家。首先玩家[illegible]一[illegible]，[illegible]外星人的大厦，[illegible]的[illegible]中。这个过程就是护送[illegible]车，玩家自己[illegible]了外星人RPG，并且[illegible]用[illegible]，对付敌人的[illegible]是绝对[illegible]。不过在到达大厦前不[illegible]时，[illegible]会[illegible]，玩家[illegible]念动力[illegible]主管[illegible]运到大厦门口，并且防守一段时间。总体来说不是很难，如果玩家有[illegible]念动力[illegible]物品[illegible]就更简单了。

忠诚任务

Loyalty - Nytefall

马特制作了一个号称史上最强的虚拟训练程序需要玩家去测试，是关于治安维持者如何对抗恶人的辉煌事迹。鉴于马特是漫画角色奈特[illegible]的铁杆粉丝，这个测试的内容也就不言而喻了。准备好近战武器，这个测试的第一场战斗是打丧尸，比起枪械，近战武器打这些不停涌向玩家的怪物会要轻松一些。杀光丧尸后和奈特在赌场外集合，并且开车和他一起跑一会儿马路，之后反派会派人来围追堵截[illegible]人。这下因为是现实背景的虚拟场景，所以没有超能力，玩家就乖乖操枪将后面敌人都杀了吧。

之后再来一段马路，[illegible]侵入游戏，把奈特变成了马特的敌人，让他只能亲手击败自己的偶像。奈特又有念动能力又[illegible]，玩家只有普通人能力，对付起来有点麻烦，[illegible]并且用超级冲刺躲避他的念动能力[illegible]。

战胜奈特并安慰马特后，他就会变身为超级战斗，忠诚任务完成。



Loyalty - [illegible]

珊迪发现虽然自己梦魇里的老瘾兵死了，一个分身却跑到了玩家所在的虚拟斯蒂威城来，为了把这个家伙彻底解决，她需要玩家的帮助。令人觉得好笑的是，年轻版的珊迪也跑到了这个世界来，决定要帮他们，但却要求玩家先帮她找到一批毒品，因为这批外星人毒品可以让她们得到战胜老瘾兵的力量。

驾车带两位珊迪来到第一个毒贩子处，附近有不少守卫，不过玩家的超能力是可用的，所以解决掉对方没什么难度。之后打倒毒贩子然后使用毒品，却没有效果。前往下一个毒贩子处，按照之前的流程再打一次，这家伙贩子的毒品起效了一会儿后两个珊迪都获得了超能力，而且老珊迪还换了一身性感黑皮衣。她们嚣张得不行，开始用超级冲刺赛跑起来，玩家也只能跟上了。

等两人终于停下来，然后互相给了对方一记鬼迷气功后，就可以开始对战老瘾兵了。他躲在一个保护罩里面，玩家需要先解决外面的敌人，之后一批老瘾兵分身出现，杀死他们可以弱化防护罩，等敌人都死后防护罩就会失效，干掉老瘾兵，忠诚任务就算是完成了。



Loyalty - Pump Up the Volume



雷尔斯的忠诚任务非常简单，他想要让泰尼森充不爽一下，就让主角和他一起抢夺外星人手下购买的大脚怪汽车——不要问他这里面是什么逻辑，只有他自己搞得懂。

这些大脚怪停在码头边上，所以玩家其实不需要用枪械摧毁它们，直接用超级冲刺或念动能力把它们弄进水里就一了百了。

接着前往下一个地点，这里雷尔斯干脆要放起焰原料来，玩家[illegible]，发现没有之星可以按照提示前往另一个箱子被翻掉原料。

最后玩家需要追踪一个目标，不过其实用超级冲刺跟着他会比较方便一些，前提是玩家的能力升级和超级冲刺有足够多的强化。最后追踪到机场，玩家会发现自己的对手是《黑道圣徒2》中就登场过的梅罗（Maero），这个家伙像防禁者一样有防护罩护体，用超能力打破后解决他吧，其他敌人都不是目标，能不杀就不用管了。杀掉目标后，雷尔斯成功强化，忠诚任务也结束了。

Loyalty - King of the Damned



本次的忠诚任务自然是去解决[illegible]，她利用某种病毒把一般市民变成性工作者，建立了一个色情帝国。玩家需要在本的指示和马特的帮助下消除一般人体内的病毒，并击败[illegible]。前三个目标都是被病毒感染的市民，将他们生命值打空后就可以进入吸收病毒的阶段，[illegible]

[illegible]个对象都有护卫，不过都是些普通的帮派成员，很容易对付，[illegible]需要[illegible]超级伙伴[illegible]帮助。

之后前去俱乐部，[illegible]一个舞[illegible]，然后前去寻找[illegible]，她[illegible]开始会[illegible]跳跃[illegible]上去，然后在一个大楼顶会和她开始第一场战斗。她身上有护盾，需要先用超能力破掉再造成伤害，建议有条件的玩家带一两个超级伙伴，因为他们的超能力打中[illegible]也可以破盾，可以为玩家省点功夫。生命值降至一半后，[illegible]逃走，继续追击吧。在另一个屋顶又要和她一战，不过这次只要打掉她剩下的生命值的一半就可以让她进入晕眩状态，上前把她扔去公园。之后玩家只需要赶到公园，[illegible]，就可以看剧情等任务完结了。

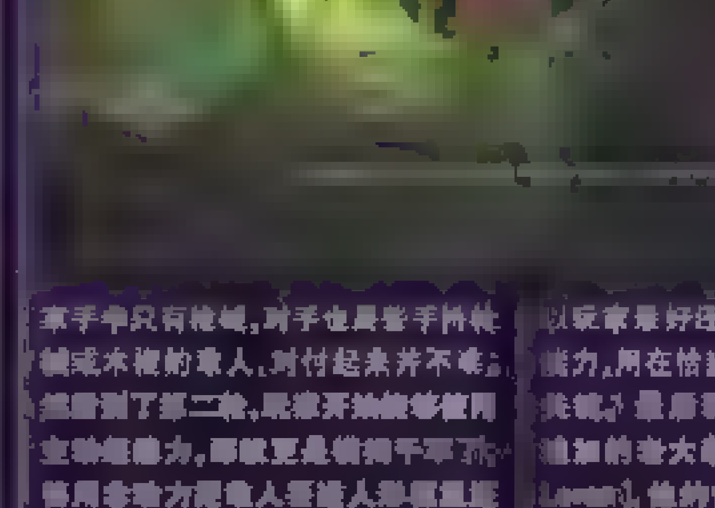
● Loyalty - Training Day

雅莎的忠诚任务是让玩家保护一位要人——其实是一位电视节目主持人。这个任务里面玩家不能用超能力，但可以找两个超级同伴，他们的能力是不受限制的。第一站是衣服商店，期间会有一个男子被雅莎指认为潜在威胁，她会问玩家是否要处理这个人，实际上是不是处理没什么分别。

第二站需要玩家前往[illegible]一个侦查点，因为不能用超能力只能乖乖爬防火梯了。此时玩家武器会自动切换成狙击枪，过一段时间后敌人的狙击手会出现，快速解决他们[illegible]后，雅莎会命令玩家快速[illegible]，直接跳下去即可[illegible]后玩家变成人[illegible]，不过敌人并不是特别有威胁，直到车子被一枚RPG直接击中。用能力的[illegible]作为掩体和敌人周旋，这时可以主要交给超级同伴去打，玩家自保即可。期间雅莎会被打倒，记得去掩体后救起她。

接着救援车辆到达，但很快被敌人直升机摧毁，干掉直升机后雅莎会让玩家去开车并护送她和保护对象。到达最后一站后，敌人[illegible]等候运输直升机到来[illegible]元气猫教授（Professor Genki）[illegible]，任务了保护对象，玩家与雅莎[illegible]的[illegible]，它会变成超级元气猫模样，[illegible]伤害[illegible]，这时候玩家将[illegible]，并且附赠了[illegible]超能力[illegible]，终于[illegible]完成任务[illegible]。





[illegible]手中只有棍棒，对手也是些手持棍棒或木棍的敌人，对付起来并不难。当遇到了第二轮，敌人开始能够使用[illegible]能力，那就更是[illegible]使用念动力把敌人[illegible]有身体[illegible]，不过这一轮敌人里也开始出现[illegible]敌人，记得用[illegible]力对付。第三轮，[illegible]能力，但是敌人里也开始出现超能力者，所以玩家最好还是不要滥用自己的超能力，用在恰当的时机克敌制胜才是关键。最后玩家会遇到BOSS，本[illegible]的老大[illegible]·罗兰（Philippe Loren），他的能力和一般的敌人差不多，区别就是[illegible]都有超能力，所以要[illegible]是很简单的事情。[illegible]后，本任务完结。

● Loyalty - The Girl Who [illegible]

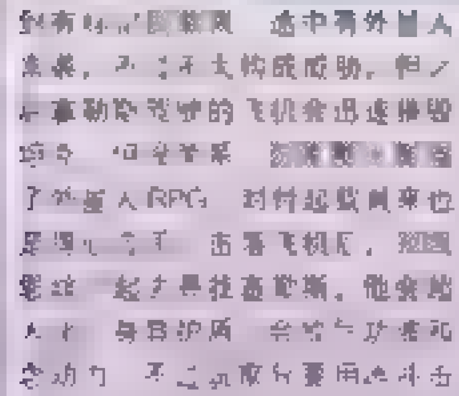


[illegible]建立了一个[illegible]基地，[illegible]到[illegible]，[illegible]有[illegible]途中有外星人[illegible]，[illegible]构成威胁，但[illegible]的飞机会迅速摧毁[illegible]了[illegible]RPG，对付起来[illegible]击落飞机后，[illegible]一起去[illegible]，他会给[illegible]护盾[illegible]，不[illegible]玩家只要用[illegible]击破护盾，然后[illegible]一发RPG就可以击倒他。之后[illegible]生命值降低到一定程度时就会传送到仓库大门前，召唤军队，而且一次比一次多，但都是杂兵，基本是被秒杀的。第二次时[illegible]变身女巫[illegible]了，一个[illegible]了军队然后把[illegible]打败，任务就此结束。

● Loyalty - [illegible]

玩家将会在这个任务中让马特设立一个[illegible]的元气猫杀戮大赛，好让约翰尼看看他当时在飞机上被外星人绑架后错过了些什么。这个任务的内容就是一个加长版的元气猫杀戮大赛，规则和《黑道圣徒3》中的版本差不多，只不过后面加入了一些超能力元素，让这个游戏难度变低了点。

第一轮是正常的元气猫杀戮，玩家



成就综述与详解

全成就难度	★★★★
离线成就	49个
在线成就	1个（Saintified）
全成就时间	40小时以上
最低通关次数	1次
是否有作弊码	有
作弊码是否影响[illegible]	影响，开启后无法获得成就
难度是否影响成就获得	否

成就综述

因为"Fourth and Forty"成就的存在，本作的全成就时间再快也必须要花超过40小时，而这个时间从经验的游戏体验看来，[illegible]多于玩家[illegible]成就[illegible]时间的。所以其实讲求效率在获取本作成就上的意义不大，各位玩家大可不必特意折腾自己。因为所有成就都没有对应难度要求，用轻松难度进行游戏是最合理的，不过正如前文所说，因为全成就无论如何都要40小时，想要给自己增加一些挑战的玩家不妨选择更高的难度，来让游戏过程更刺激。

虽然整个游戏要求很低，不过还是有两个成就有机会错过，一个是"You Chose... Poorly"，另一个是"Saints & Sensibility"，详细的情况请参考相关的成就说明。不过即便错过了这两个成就中的任何一个，玩家只要有对应进度的存档，还是能够补救的。事实上，如果想要在一次游戏过程中拿下"Imperator"和"Saints & Sensibility"，就必须靠读档来实现。

[illegible]个人建议的游戏流程是先专心把进度推进到救回约翰尼，并获得重跳能力，然后开始完成各种活动和支线任务，还有任何与成就相关的内容，例如收集和选床单等等，但记得要留下一个同伴的忠诚任务先不要做。之后继续推进剧情，在进入最终任务前，游戏会要求玩家存档，记得不要覆盖这个存档，然后直接打最终任务，拿下"Imperator"成就。紧接着，先读档，解决所有同伴的忠



……任务，然后再打一次最终任务，拿下"Saints & Sensibility"，最后剩下的……[illegible]……如果一[illegible]……就可以拿下"Fourth and Forty"成就了。

成就详解

Destroyer-In-Chief 10点
[illegible] 完成"The Saints Wing"剧情成就

There Is No Pancakes 10点
[illegible] 完成"A Pleasant Day"剧情成就

Woah. 20点
[illegible] 第[illegible]次获得超能力[illegible]剧情成就

Don't Panic [illegible]0点
[illegible] 完成"The Real World"剧情成就

Ghost in the Machine 20点
[illegible] 完成"Power [illegible]"剧情成就

Didn't Need to See Him Naked [illegible]点
[illegible] 完成"[illegible] Back"剧情成就

Blast from the Past 20点
[illegible] 完成"A Game of [illegible]"剧情成就

About Time! 20点
[illegible] 完成"Welcome Back"剧情成就

Betrayed 30点
[illegible] 完成"A [illegible] Hands [illegible] Deck"剧情成就

Poodle Shirt 30点
[illegible] 完成"Hello [illegible]"剧情成就

Keymaster 30点
[illegible] 完成"[illegible] Not Included"剧情成就

Imperator 40点
[illegible] 完成"Grand Finale"剧情成就

Saints & Sensibility 30点
[illegible] 完成"Grand [illegible]"剧情成就
[illegible]

Half Way Home 25点
[illegible]
[illegible] 参考"How It Should Be"

How It Should Be 25点
[illegible]

The Full Kinzie 25点
[illegible]

Paranormal Bromance 25点
[illegible]

The Face of the Saints 25点
[illegible]

The Two Shaundis 25点
[illegible] Shaundi [illegible]

Machine Man 25点
[illegible]

In Her Saint's Secret Service 25点
[illegible] Asha [illegible]

Benjamin [CENSORED] King [illegible]点
[illegible]

Actor-Turned-Politician 25点
[illegible]

And I Ran... 10点
[illegible]

Don't Look Down 10点
[illegible]

Chill Out 10点
[illegible] 100 [illegible]
[illegible] "I Am Become Death"

Pounding the Pavement 10点
[illegible] Stomp [illegible]
[illegible] "I Am Become Death"

Nerd Catch! 10点
[illegible] Telekinesis [illegible]
[illegible] "I Am Become Death"

Bringin' the Heat 10点
[illegible] Fire Buff [illegible]
[illegible] "I Am Become Death"

Fist Meet Ground 10点
[illegible] Death From Above [illegible]
[illegible] "I Am Become Death"

Experimental Tech 20点
[illegible]
[illegible] "Ghost in the machine" [illegible]
[illegible] "Campaign [illegible] Destruction" [illegible]

[illegible]

Maximum Stopping Power 20

[illegible]

Level	Amount
Level 1	[illegible]
Level 2	[illegible]
Level 3	[illegible]
Level 4	[illegible]
Level 5	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	$52,600

Where's My Cape? 20

[illegible]

I Am Become Death 30

[illegible]

The Challenge King 30

[illegible]

The Whole Story 20

[illegible]

Better This Way 10

[illegible]

Back in the Day 10

[illegible]

Switch Hitter 10

[illegible]

First of Many 10

[illegible]

Zoo Keeper 10

[illegible]

One A Piece of Candy! 10

[illegible]

A Real Cluster... 30

[illegible]

Elementary 10

[illegible]

Epic Jump Quest 10

[illegible]

Fourth and Forty 40

[illegible]

Saintified 10

[illegible]

Zero Saints Thirty 10

[illegible]

Bouncin' with an Old Friend 25

[illegible]

You Chose... Poorly 10

[illegible]



《分裂细胞 黑名单》给我们带来了一次[illegible]好评的"Spies VS Mercs"网战模式保留[illegible]影化的剪辑画面给游戏加分不少。简直就是一部动作大片。同时本作还推出了中文版，在此次的攻略中，我们的名词以中文版为主，辅以英文原文，方便不同版本的玩家进行查阅。在正文的攻略部分，在主线任务中我们会带来精韵的普通打法和最高难度的潜入路线推荐，在挑战关卡中则以突击为方式进行[illegible]

主线任务通关需要12个小时，全任务完成需要20个小时左右

文 [illegible] 协力 [illegible] 美编 NINA

战前整备

基本操作

[illegible]	[illegible]
左摇杆	移动（滑行、轻推动）
十字键↑	夜视镜
十字键↓	特殊武器 切换武器子弹
十字键←	手枪
十字键→	主武器 切换火力模式
右摇杆	移动视角
RS键	上弹
LS键	蹲下/站立
A键	从掩体移动/使用冲刺（按紧）
B键	进入掩体
X键	近身攻击 将敌人当做人质（按紧）
Y键	跳跃
RB键	标记 取消标记 取消全部标记（按紧）
LB键	[illegible]
RT键	射击
LT键	进入瞄准模式
START键	菜单
BACK键	[illegible]
紧按十字键	进入武器选择轮

界面元素



1 目前的任务提示
2 手雷种类
3 断罪系统标记人数
4 子弹数量
5 目前状态

[illegible]

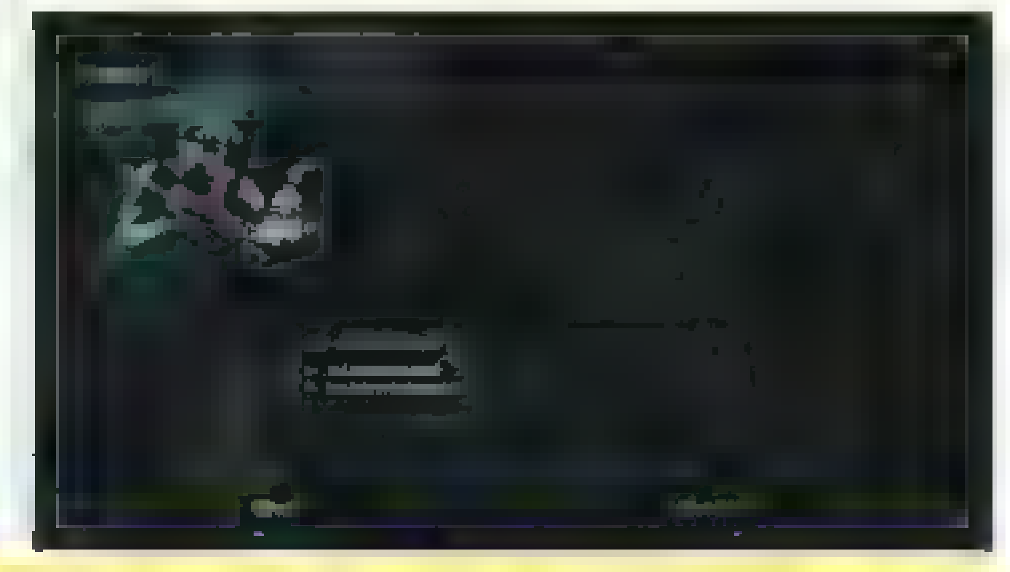
本作的关卡设置是在[illegible]中选择的，游戏以世界地图为界面，每个关卡都有一个地点和相关的任务简报，玩家选择这些地点就能开始主线任务，挑战任务也在[illegible]在线模式了，更为贴心的是，本作挑战过的关卡都可以重新挑战，即使是主线任务也是如此，如果对挑战过的成绩不太满意或者错过掉了某一个收集都可以重新再来。[illegible]在人物选择上，主线模式只支持单人游戏，而挑战任务支持单人、分屏或者是在线游戏。但需要注意的是挑战任务中布里格斯（Briggs）的任务必须合作才能进行的。挑战任务也分有科宾（Kobin）、布里格斯（Briggs）、格林（Grim）和查理（Charlie）的相关任务，要完成一个任务后才会开启下一个任务，具体进度可以在布里格斯（Briggs）那查看。同时还有一点需要注意的是，在挑战任务里有不少地方需要双人协力才能通过，必须要和朋友一起合作才能体会这些关卡的最大魅力。

除了主线剧情外，游戏还有挑战任务等待着玩家完成。这些关卡的难度比起主线剧情会更高一些，每个人几乎都对应一种风格的使用，因此玩家除了要对系统熟悉外，对三种风格也要有一定程度的掌握。这些挑战任务也有相关要素可以收集。其中科宾（Kobin）任务一般分为两种，一种是玩家在不被敌人发现的情况下干掉敌人的潜行，每一波都要干掉11个人；一种是被发现一般需要干掉18个人，这些还是尽量以暗杀为主会比较方便。布里格斯（Briggs）任务则是合作任务，要求两人以上分屏或者联网合作，这些任务的收集都不难达成，但是需要两个人有较高的默契，一起配合才能通过。格林（Grim）的任务一般有3台笔电需要入侵，一旦被敌人、镭射线或者监控摄像头发现的话任务就算失败，需要重新挑战。查理（Charlie）的任务则是防守战，需要玩家在敌人密集的攻击中存活下来，他的任务中笔电是比较容易入侵的，主要在于一些都会有自爆炸弹，因此在完成时需要留意。[illegible]，但是只需要到5波就算[illegible]一般来说，第4波开始敌人就有可能带着狗一起出现，第5波敌人需要玩家在限定的时间内抓住高价值的敌人并消灭全部敌人才算通过，第10波以上时，会有控制迷你机器人的特工和持有盾牌的敌人出现，因此任务也会越来越难。



难度区别

在游戏中有四个游戏难度可以选择，分别是新手（Rookie）、正常（Normal）、真实（Realistic）和完美主义（Perfectionist）。难度越高，敌人造成的伤害越高，会更容易发现玩家的身影，而选择最高难度的话，处刑系统无法使用，声纳眼镜的范围也变小，并且无法穿墙，而且即使升级了护甲，也无法在任务中自由更换武器装备，也无法获得弹药补给，因此难度越高，越需要玩家熟悉敌人配置和地图情况，利用潜行战术来通关。



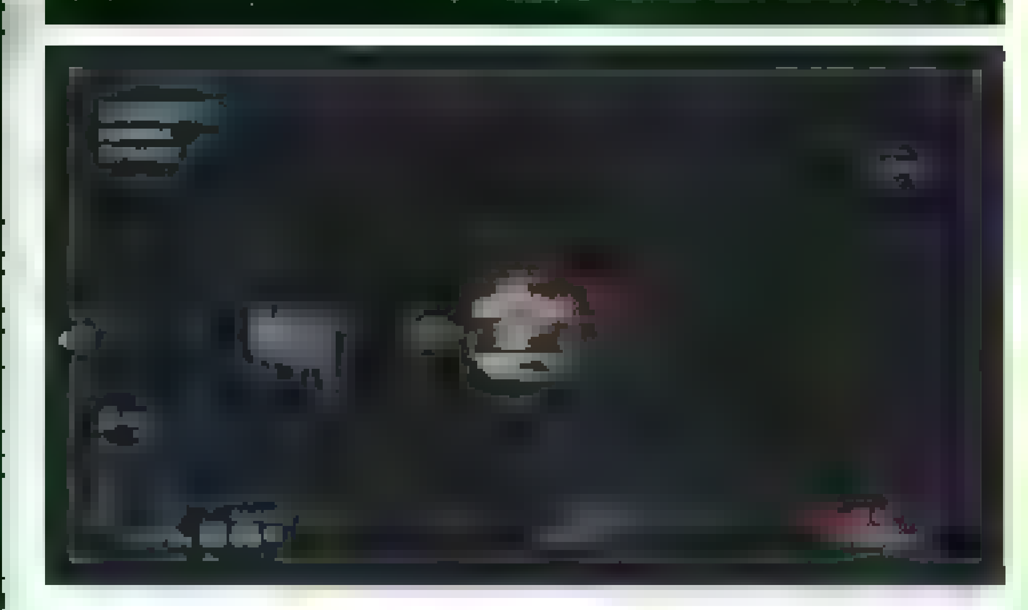
TIPS [illegible]“Command & Control”[illegible]



本作的主要敌人有几种：普通的士兵，打法没什么特别。戴有头盔的敌人如果打击头部的话，需要非常准确或者武器的威力比较大，否则需要两枪才能解决，建议直接打身体比较直接。戴有头盔且身上穿了防弹衣的重装敌人比较麻烦，使用的一般是近身的散弹枪，威力巨大。而且真正面使用近身攻击时会被他推开，建议从背后暗杀比较安全。特工的敌人全身穿特工的衣物，战斗风格倾向于突击，移动速度快，而且偶尔会翻身来躲避玩家的攻击，多使用烟雾弹来隐藏自己的身形。另外一种特工则会不停地放出侦查用的迷你组充，只要他在场玩家的声纳眼镜会被他干扰，从而无法使用。虽然他本身没什么攻击力，但放出的侦查迷你组充在发现玩家后会自爆，也会引来大批敌人，因此建议他出现的时候要优先解决。持有盾牌的敌人是最麻烦的，和他正面对决一[illegible]，而且[illegible]的攻击力都非常高。建议玩家先躲开，等到他没发现的时候从背后暗杀。[illegible]身在高处，使用[illegible]来寻找玩家的位置，被击中的话一般都被秒杀。建议[illegible]枪解决或者绕到他们身后解决。还有一种敌人就是游戏中出现的[illegible]物的嗅觉非常灵敏，一旦发现玩家便会引来大批敌人，并且紧追不舍。一般只要躲在高处，不发出声音就不会被发现，玩家也可以在被它发现之前迅速击倒它。

在移动的过程中，被敌人注视时画面会出现一个白色的半圆，其中箭头会指向敌人的位置，箭头变成红色的时候就表示已经暴露了。本作的敌人AI也是比较高的，当看到地上的尸体时，其他的敌人会迅速靠近并告知其他队友的消息。一旦听见枪声或者被击打掉的时候，敌人也会利用无线电呼叫更多人前来，而敌人发现你的身影之后，就会进行包抄等，因此在游戏中要谨慎地行动，避免被敌人围攻。

本作在系统上可以算得上是集大成之作，在系统上也继承了前几作的精华系统，新系统就是能利用[illegible]个敌人之后，[illegible]时，标记敌人[illegible]下会决[illegible]击敌人头部，如果敌人在身边，按下会决[illegible]则是近身格杀，同时也会获得一次处决的机会。需要注意的是，面对带有头盔的敌人时，如果[illegible]时，只能打掉敌人头盔，无法秒杀敌人。如果标记的是戴有头盔的敌人时，标记的上面会有头盔标志。[illegible]使用处决系统能让游戏难度大幅度降低，是迅速清场的利器，并且让战斗的爽快感大幅度提升，这个系统在最高的难度下以及使用布里格斯（Briggs）的时候是无法使用的。



掩体移动

躲在掩体后按下B键，就能躲藏在掩体后。比起直接贴在掩体后会更加安全。同时有掩体的时候可以移动光标，系统会提示前往移动的位置，确认后就能迅速地移动过去，比起直接跑过去会安全许多。这也是每一种风格都必须熟练掌握的核心系统。



收集要素

在游戏的每一关都有可收集的要素，包含有情报碟、笔电和高价值目标，具体可以收集的内容在关卡的任务简报里可以看到。情报碟一共有24个，高价值目标有20个，可入侵的笔电有23部。其中情报碟一般放在比较隐蔽的地方，需要玩家细心寻找。笔电在找到后需要去使用键来侵入，但需要注意的是笔电有自毁系统，一旦玩家被发现或者触发笔电附近的警报机关时，笔电会自动销毁，玩家将无法拿到。习惯了突击风格的玩家想收集就要及时转变作战风格了。如果笔电附近的[illegible]可以[illegible]人的身体遮挡。如果上方有监控摄像头，则需要[illegible]摄像头打掉。情报碟和笔电在拿到之后就自动保存，无论玩家是否完成任务都无所谓，系统自动计入已收集的列表，也无法重复获得。对于高价值目标，玩家则需要将他们抓住，一旦被杀死就无法算数，而且需要过一段时间到存盘点之后才算收集完成。

这是本作的核心系统，根据玩家在游戏中的表现，过关后会对玩家的行动风格进行评价。包含“幽灵（GHOST）”、“猎豹（PANTHER）”和“突击（ASSAULT）”三种，这三种风格的完成程度与一部分成就有关系。

幽灵风格必须保持在不被发现的情况下完成任务，要获得精通（Master）幽灵风格，可以多使用非致命手段，三叉小型无人机、催眠手榴弹、电击地雷、电击枪、十字弓中的催眠弹。而能最高分还是不使用杀伤手段，在完全不惊动敌人的前提下通过区域。

猎豹风格要求玩家在未被敌人发现的情况下杀敌，要获得精通该风格，建议多使用处决系统，消音武器在没有被发现的情况下，多杀敌的情况下通过区域。

突击风格则是在被敌人发现的情况下杀敌，但由于敌人众多，因此对玩家来说有很高的要求。

[illegible]自己当前的行动到底是什么风格的，在玩家完成行动后的屏幕下[illegible]个点是“幽灵”，然后是“猎豹”，最后是“突击”。按下start暂停游戏后，可以在右下角看到当前各风格已获得的分数。当某一条已经填满后即表示本关中的此风格已精通。



TIPS [illegible]

金钱

与系列作不同，本作中引入了金钱的概念，玩家在游戏中选择飞机升级，让指挥和控制最大化需要金钱，购买武器和挑战一些关卡也需要金钱才能完成。金钱是根据玩家在完成关卡后的评价决定的，同时如果玩家收集到游戏的收集要素也会增加，完成挑战也能获得一部分金钱。由于获得金钱的途径很多，因此在游戏中几乎不缺钱使用，但在前期资金比较紧缺的情况下，建议只是以升级必要的控制台和武器为主。

[illegible]

类似于前作的P.E.C挑战系统，完成游戏中的各个挑战可以获得额外的金钱。具体的内容玩家可以在暂停画面中确认。

帕拉丁升级

玩家在游戏中可以对帕拉丁进行升级和强化，只需要和格林（Grim）对话即可。可强化的内容包括座舱（Cockpit）、查理的工作室（Charlie's Workshop）、指挥和控制（Command&Control）、医务室（Infirmary）、人员宿舍（Crew Quarters）、监牢（Holding Cell）和货仓（Cargo Bay）。

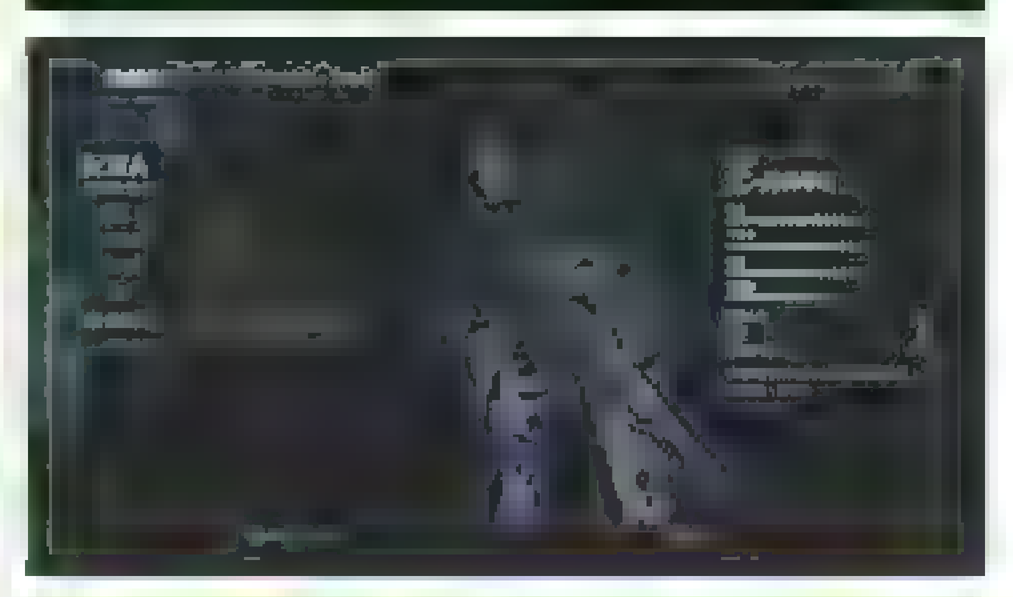
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Cockpit	座舱	需要和雷达地图	能够看到……在地图中看到敌人的位置	[illegible]……人的图
Charlie's Workshop	查理的工作室	可购买的武器内容	能够获得……的SMI系统使用的装备	[illegible]
Command& Control	指挥和控制	影响收集要素的信息	在地图上标记出情报的位置	[illegible]……有可收集要素的位置
Infirmary	医务室	提升人物的出血量	[illegible]……人物的血量……	[illegible]
Crew Quarters	人员宿舍	影响人物……	[illegible]	[illegible]
Holding Cell	监牢	情报与对Brayko的交流……	能够……武器的……	[illegible]……武器可以购买
Cargo Bay	货仓	提升货仓的容量以便存储在……更多的武器	在货仓中可以自定义武器装备，增高……量	-

建议玩家们先升级座舱（Cockpit）和指挥和控制（Command&Control）的内容。选择使用潜行风格的玩家需要提前升级查理的工作室（Charlie's Workshop）和医务室（Infirmary）。要完成收集的玩家，需要尽快升级指挥和控制（Command&Control）的功能。



武器升级

在游戏中玩家可以利用金钱来购买武器或者对武器进行升级。除了基本的套装之外，达成挑战任务之后还能解锁另外两套套装，能力会有较大的变化。其中间谍套装对潜入能力有大程度的加成，佣兵对可装备的武器有较大程度的加成。每个套装都有不同的能力，具体如下：



[illegible]	[illegible]	[illegible]
ARMOR	护甲	影响角色的防护数值，数值越高越耐打，弹药和手榴弹的持有数量也增加
STEALTH	潜行	影响潜行的效果，数值越高敌人越不容易听见脚步声，越不容易被发现
WEAPON HANDLING	武器操控	影响武器的操控性能和精准度，换弹速度更快

除此之外，每个武器都有各自的特有功能和说明，限于篇幅，具体请在游戏中确认。购买了武器之后在武器上选择确认后能对现有的武器进行升级，玩家可以根据自己使用的风格不同搭配不同的装备。[illegible]要解锁更多的可购买武器，就需要完成更多的挑战任务或对帕拉丁进行升级。一般而言，对于喜欢风格潜行的风格打法的玩家，应该以STEALTH为主要的升级目标，而使用突击风格打法的玩家，则需要更多地升级ARMOR项目。

打法推荐

游戏号称有100种打法以上，暗影特工和突击风格的打法也可以混合使用。在这里只推荐自己常用的方式供玩家参考。

狙击打法：使用这个方式需要的是找到狙击点，一般是越高越好。如果购买了第二把狙击枪的话，打起来会更加轻松。利用雷达查看敌人位置之后，慢慢地使用狙击枪攻击，而且最好是攻击后马上转换位置继续攻击。有时候还可以故意让敌人发现尸体的身影，来吸引更多的敌人到来，省去寻找敌人的位置。该打法的优势在于杀敌非常之快，而且相对而言比较安全，但是需要注意的是一旦被敌人包围会比较危险。

潜入打法：该打法适用于喜欢高难度以及全程不杀人的玩家，成就取得。玩家可以先利用声纳来确定好游戏中的可前行道路和敌人位置，计算好距离全程潜入不杀人，这个才算是潜入类游戏的王道玩法了。

突击打法：所谓的"突突突"打法，将主要升级放在了强化防具身上，使用散弹枪或者冲锋枪与敌人硬拼。



TIPS 对于喜欢的潜入风格……的玩家，[illegible]

多人系统详解

多人对战又叫做[illegible]对佣兵[illegible]，即对战模式中包含两种角色[illegible]间谍为第三人称视角，操作和单人模式的山姆（Sam）[illegible]一样，特点是行动灵活，拥有多种装备，擅长潜藏和暗杀，[illegible]的近战暗杀是其主要攻击手段，但体力很少，枪支火力较弱。佣兵是[illegible]，佣兵为第一人称视角，操作和单人模式的布里格斯（Briggs）一样，拥有雷达可以发现周围360度范围内的敌人，携带重火力武器，装甲很厚，但是移动较慢，[illegible]，使用近战攻击一样是一击致命。

游戏模式

对战共有5种模式，分别是标准（Classic）、黑名单（Blacklist）、撤离（Extraction）、上传控制（Uplink Control）和团队竞技（Team Deathmatch）。

标准模式

2对2进行游戏，两队轮流扮演间谍和佣兵。间谍的任务是入侵地图上的三处终端机，靠近终端机后按住Y即可开始入侵，此时需要待在终端机附近的区域等待入侵完成。佣兵则负责保卫终端机，一旦终端机被入侵要立刻赶去该区域杀掉该区域内的间谍便可中断入侵。两队在规定时间内入侵终端机的数量多的一方或是用时更少的一方获胜。此模式的特点在于无法使用自定义装备，且所有地图都是夜晚场景，佣兵的能见度非常低，只能依靠手[illegible]人。拥有电影《异形2》的感觉。虽然对战人数是所有模式中最少的，但很是紧张刺激。

黑名单模式

4对4进行游戏，规则和标准模式相同，但是可以使用自定义的装备并且地图也是正常的白天场景。相对于标准模式在人数翻倍后战斗发生的频率更高，终端机的争夺也更加激烈，允许使用自定义的武器使得战术更加多样。

撤离模式

4对4进行游戏，两队轮流扮演间谍和佣兵。佣兵为攻击方，目标是夺取间谍基地的情报并带回自家基地，而间谍则是防守方，阻止情报被佣兵夺取。在规定时间内夺取情报数量多的一方或是用时更少的一方获胜。此模式类似于其他游戏中的夺旗模式。佣兵的优势在于火力强劲，夺取情报十分容易，而间谍的优势是移动迅速，可以迅速追上夺取情报的佣兵组成，消灭携带情报的佣兵后记得取回情报将其送回基地，否则其他佣兵可以拾起后继续携带。



上传控制模式

4对4进行游戏，玩家可以自由选择由间谍或佣兵组成由两种兵种混合而成的队伍，双方的目标是争夺场景中的数据传输机，控制后开始上传数据，先在一个数据传输机完成上传的队伍得分，在规定时间内成功上传数量多的一方获胜。虽然是混合队伍游戏但是这个模式下佣兵明显比较鸡肋，几局下来发现几乎大部分的人都在使用间谍。另外需要注意的如果时间到时两队只差一分，那么会继续进行比赛直至当前的数据传输机完成上传才会结束。

[illegible]

4对4进行游戏，玩家可以自由选择由间谍或佣兵组成由两种兵种混合而成的队伍，规则则和其他游戏的团队竞技没有区别，击杀敌人获得分数，率先到达规定分数的队伍获胜。因为是混合了两种风格的角色组成队伍，这使得原本普通的团队竞技的玩法也变得新鲜感十足，由于有间谍这个相当于特种部队一样的角色存在，佣兵们也不能再只是单纯的对射，而常识战役中电脑的AI还是太低了的高手们在这个模式中也有了一展暗杀身手的机会。

特殊装备介绍

多人对战中除了单人模式下的许多装备外，[illegible]新增了很多特殊的装备，在达到线上5级后便可自定义装备，合理搭配装备也是对战中取得优势的关键。因为装备数量太多，所以下文只介绍两种对战中最重要的特殊装备。

间谍

护目镜

护目镜共分[illegible]种[illegible]。第一种为[illegible]成像，侦查范围小，但能实时刷新；第二种为电磁镜头，侦查距离中等，同样为实时刷新；第三种是敏感探测的声呐，侦查距离最远但不是实时刷新。



服装

[illegible]提供了多种功能，例如面罩中的防毒面具和手套中的加快近战速度等，其中最重要的一项是第三项躲于，里面的上衣提供了间谍的特殊技能，包括隐身、侦查和过载，在游戏中按RB即可使用技能，技能是无限制使用的，但是会有冷却时间，要找准时机发动。

佣兵

雷达

对应间谍的护目镜，佣兵也有自己的侦查设备，其中第一种为动作捕捉器，能捕捉到迅速移动的敌人，但对蹲守或待在高处不动的敌人失效；第二种是用来对付敌人的电子设备的，能识别出敌人的各种电子装置；第三种是利用声音捕捉敌人，能侦查处远距离的敌人声音，但对移动中的敌人只能在近距离下才能侦查到。

服装

佣兵的服装中同样提供了许多功能，但多数为增加移动速度或增加装甲用的，躯干项中仍然有三种技能：第一种是操作小型无人机，无人机可以自爆；第二种能在发动时使自己周围的敌人的护目镜和手雷等设备失效；第三种是肾上腺素，使用后不但能立刻回满体力还能暂时增加移动速度。

流程攻略

这次的攻略将有两种打法推荐，如果想完成全程不杀人的成就，可以将武器更换成带有睡眠弹的弓箭，佩戴睡眠炸弹并且近身选择双手攻击，潜入路线为主即可。



零号黑名单

主线

Blacklist Zero

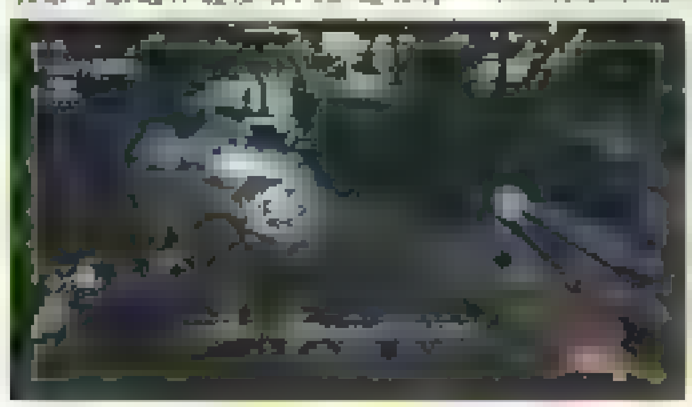
剧情

恐怖分子袭击了美军基地，正在进行任务的山姆（Sam）和维克托（Vic）不幸卷入其中。还好并无大碍，顺利逃脱。但在逃脱的过程中，遇上了恐怖分子的血洗，为了能对外发出通信，山姆（Sam）和维克托（Vic）一起关闭了敌人发出干扰信号的装置。在路上他们救起了一个士兵，谁知他竟然拿出手榴弹要同归于尽。在危急时刻维克托（Vic）保护山姆（Sam）成功逃脱，但是维克托（Vic）却身受重伤。

——恐怖组织（Engineers）放出宣言和一份名单，要求美军撤出在全球内的驻军，否则组织将会在每一周按照黑名单的顺序攻击美国。为了打击恐怖组织的野心，山姆（Sam）在总统的指示下，以队长的名义重新组建了第四梯队。这支队伍将不受法律的约束，由总统直接指挥，直捣敌人核心[illegible]

流程

游戏开始前行到一定阶段之后会发生对话，继续前行时需要按下LS按键蹲下潜行。爬上桥梁后，按下B键跳，接近敌人后解决掉左边的敌人，右边交给同伴解决。接下来是一个小难点，玩家可以选择直接潜入到达目标地点或者干掉敌人后到达。普通打法需要对付的敌人比较多，由于之前已经击败敌人，因此往前遇到的两个敌人可以直接用处决系统将敌人杀死，同时移至右边，解决敌人后标记剩余的敌人，并用处决系统将剩下的敌人秒杀，继续前进到目标地点。潜入的话可以选择右边的通路，等待敌人转过身的时候迅速跑到目标地点就可。



安全屋

主线

Safehouse

剧情

根据情报，身为军火商的科宾（Kobin）自己走进了CIA的安全屋自首，虽然科宾（Kobin）曾经布下局，让山姆（Sam）误以为女儿已死来打击他，但由于他是唯一一个与策划者（Engineers）有联系的人，只好去保他出来。"我们需要他的情报，而不是杀死他！"葛林（Grim）无奈地告诫Sam，但山姆（Sam）并没有给出承诺。但为什么一个军火商会去自首，这也是困扰大家的谜团。

——最终Sam还是以大局为重，救出科宾（Kobin）。救出他之后，科宾（Kobin）坦白在大周之前有一个秘密组织联系他，要他资助策划者他们。没想到因此而发生了关岛事件，他为了自身安全只好到CIA自首了。

流程

首先要赶到CIA的安全屋，[illegible]开始任务，[illegible]任务说明，因此只要按照游戏的指示要求行动即可，[illegible]的提示机制[illegible]。

[illegible]，左边的敌人会[illegible]，从窗外进入解决敌人，[illegible]解决剩下[illegible]右边，[illegible]，解决敌人后门外还有两个敌人，可以选择处决或[illegible]。有人质的地方，一共有四个敌人，等他们分散后[illegible]解决即可。

来到窗外，直接前行，发现敌人后先解决眼前的敌人，[illegible]利用[illegible]，楼下有四个敌人，分别在四个方向走动，[illegible]右边下楼[illegible]，随后[illegible]剩下两个[illegible]一个走到中间时迅速解决，另一个[illegible]即可，走到左侧屋子上后利用潜行解决前方两个敌人。如果是潜入的话，可以选择左边的通路，主要目标是爬上房顶直接潜过去就行。

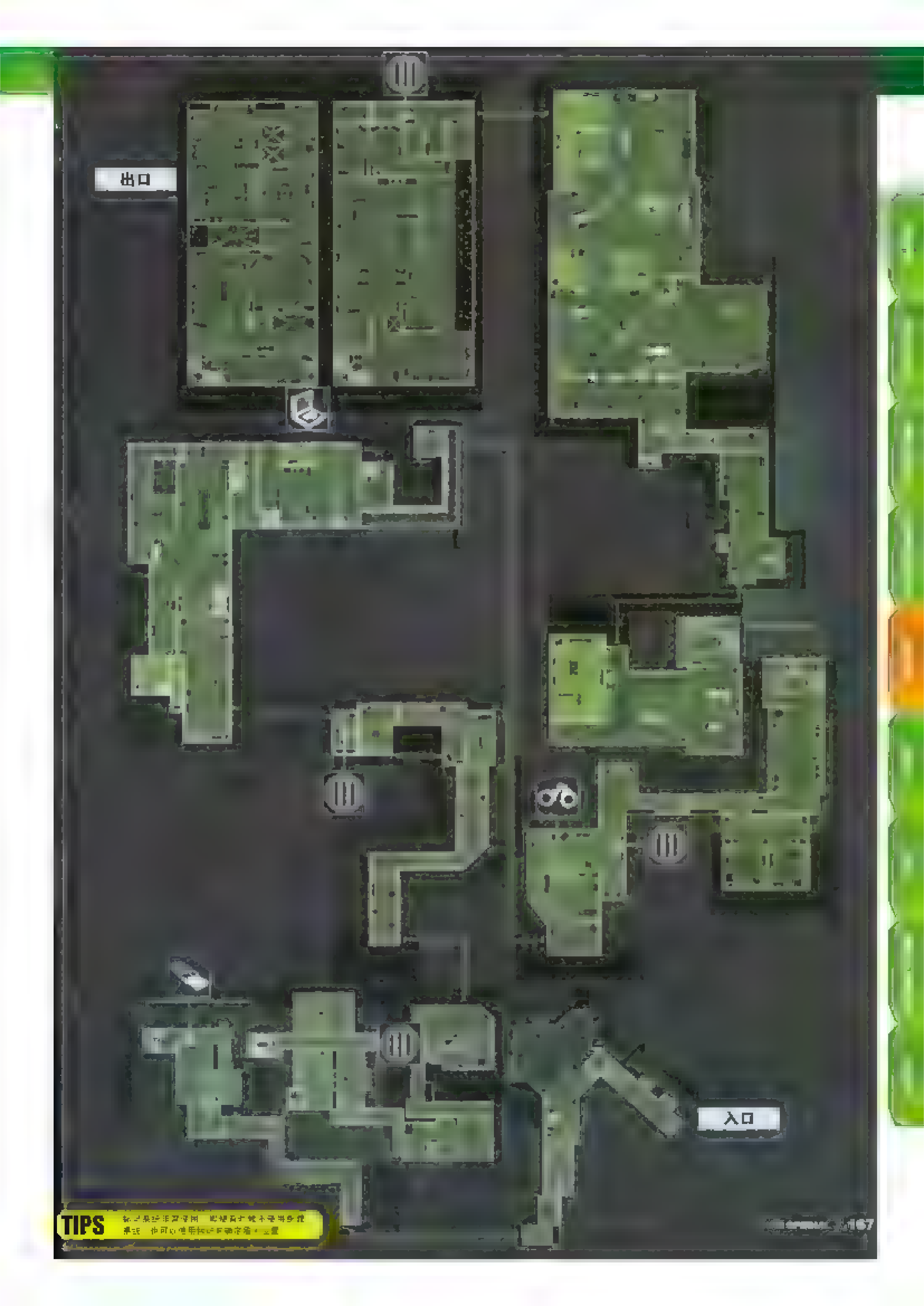
会碰到高价值目标，[illegible]后继续前进，利用口哨吸引敌人靠近后解决。楼梯处有一个敌人，停车场处也有两个，可以轻松解决之。如果是潜入的话可以从窗外直接爬过去躲避敌人，但是要小心下面有敌人在，别被发现。

在门附近会发现两个敌人在闲聊，等待另一个走开之后迅速解决敌人。小心右边敌人，解决后要小心左边的敌人还有狗，继续前进，右边屋子是有敌人巡逻的，可以先解决后处理前方的两个敌人即可。

进下楼梯，走到中间的桌子前，敌人靠近后迅速解决，利用标记干掉剩下的一个人敌人后推梯，在后边可以找到某电。进入深处的门，干掉敌人后带着科宾（Kobin）离开，完成任务。



TIPS [illegible]


出口
入口
TIPS

最高难度潜入路线

换好特工服后沿路前进，利用掩体移动到红色卡车的左侧，等待面前的两名敌人离开；待其中一名敌人进入房屋后便可跟在他后面进入。进入房间后立刻向右走，如果出现暴露警告，马上使用摇杆+B键的滑铲便可以有效消除暴露警告，此技巧非常实用，可以说是在完美难度下达成潜入必须掌握的一个技巧。在上楼梯前，左边的桌子上有情报可以回收。来到二楼直接进入右侧的房间，从正前方的窗子跳出去。窗外的阳台上站有一名士兵，不要着急前进，向右移动到阳台转角处后立刻返回墙边，之后耐心等待片刻他便会转身进入他身后的房间，此时便可安全通过。一路向右移动，直到前方突起的建筑挡住去路时向上攀爬，正上方的窗口有一名背对窗户的敌人，等他离开后潜在他后面，在有冰箱的房间里等待两名敌人被电视吸引住以后再向目标地点移动。此处如果玩家是一周目或没有购买潜行特工服的话，必须[illegible]免被发现。之后前方人[illegible]的房间中的两名敌人必须击倒，否则无法[illegible]。[illegible]同时造成不必要的[illegible]，[illegible]开关后用BACK键[illegible]敌人走过来一个一个[illegible]。

[illegible]上有一名[illegible]的敌人，[illegible]之后的[illegible]对面的敌人是可以不[illegible]，[illegible]，等对面的敌人走到[illegible]时再上滑铲，到达对面[illegible]下，从右边走便可[illegible]名敌人的[illegible]开门进入房间，[illegible]向[illegible]，无[illegible]人。注意观察[illegible]的三名敌人，此时玩家的目标是[illegible]对面的墙，等三名敌人都背对玩家时[illegible]墙面向前移动。可以利用场景中央的木箱稍作调整，但切不可久留，活用滑铲消除可能出现的暴露警报。到达对面后翻过墙。先等待右边的敌人离开，同时注意右后方对面的屋顶上的敌人。等两人都离开后向左移动跳下，爬上对面屋顶，等[illegible]的敌人走开后进入房间内，在屋内等待另一个门口的敌人走开再离开。

[illegible]会遇到高价值目标，[illegible]从走廊左侧的窗户跳出在窗外爬行前进，在尽头的窗口等待走廊里的敌人离开，进入这个窗口正对面的房间，在[illegible]门口等守在门口的敌人离开便可[illegible]。下楼的楼梯处会有一名敌人守在这里，[illegible]，[illegible]上楼梯下。车库外有两名敌人，[illegible]，其中一名敌人[illegible]的房间里，另一名敌人会向大门方向走去。从车库大门[illegible]敌人行踪，伺机爬上车库右边的墙壁。[illegible]过大门之后的[illegible]会有一只狗，从墙壁上绕过它[illegible]不[illegible]。

警局大门前有两名敌人，等他们全部离开后向右走躲在白色面包车后，观察在右侧马路巡逻的敌人，趁其不备穿过马路从右侧的缺口翻墙进入大院。大院中[illegible]一条[illegible]，便可[illegible]入警局，[illegible]，在门口等待前方大厅里的两名敌人走开。左侧的走廊会有一名敌人[illegible]，[illegible]他后面通过走廊，进入走廊尽头右手边的房间。在房间内等待敌人开始新的一轮巡逻，同时注意目标方向的楼梯旁的敌人，等他走远后再上楼，上楼的后边可以找到[illegible]。审讯室的三名敌人必须击倒，要获得不杀敌评价的玩家请换上电击枪或十字弓的催眠瓶箭，且不要对被催眠后的敌人使用近战攻击。之后带Kobin撤离的路上一共有三名敌人，必须全部放倒后抵达任务地点方能出发剧情动画，但此时有无限特殊武器弹药，等敌人分开后逐一放倒即可。

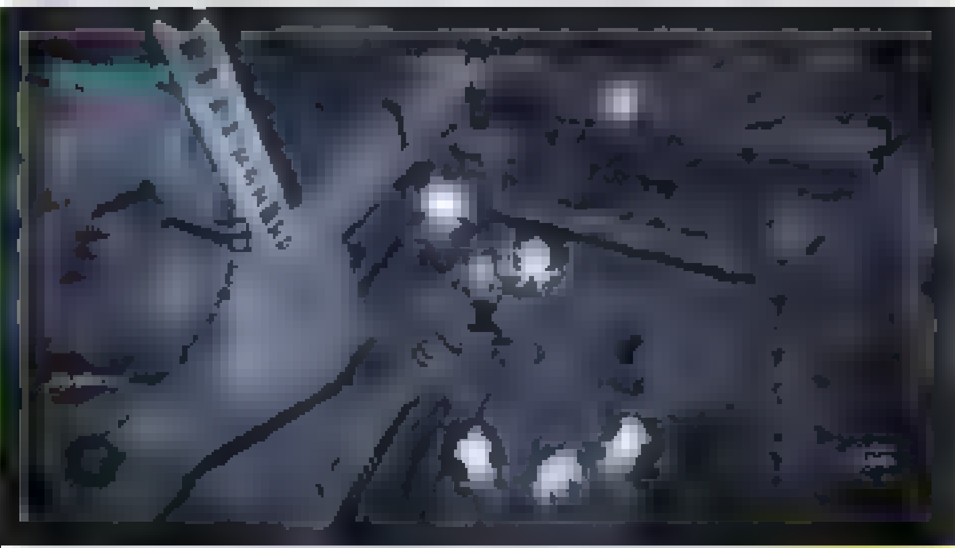
叛逆分子堡垒

主线

Insurgent Stronghold

剧情

在科宾（Kobin）的帮助下，找到了汇入他账户的地点，但这里的地形比较复杂。进入后首先要找副武器的卖家，但发现那卖家竟自称是MI-6（英国情报局）的卧底，山姆（Sam）当然看清了他的把戏，可是他在高呼山姆（Sam）已经太迟后就自杀了。搜索到了敌人正在传输大量的资料，山姆（Sam）开始寻找电波来源，但在山顶发现了策划者处决士兵的视频。虽然[illegible]让山姆（Sam）非常愤怒，但随后发现这一切都是陷阱！当务之急就是查出敌人的位置。山姆（Sam）分析这个陷阱并不是科宾（Kobin）设计的，因为这不像是他的风格。[illegible]之后，发现其他的队员也中了[illegible]的陷阱，存活下来的只有[illegible]。根据[illegible]留下来的零件，查理（Charlie）查到了策划者背后的黑手，他叫马吉德・萨迪克（Majid Sadiq），曾是MI-6的特工。



[illegible]

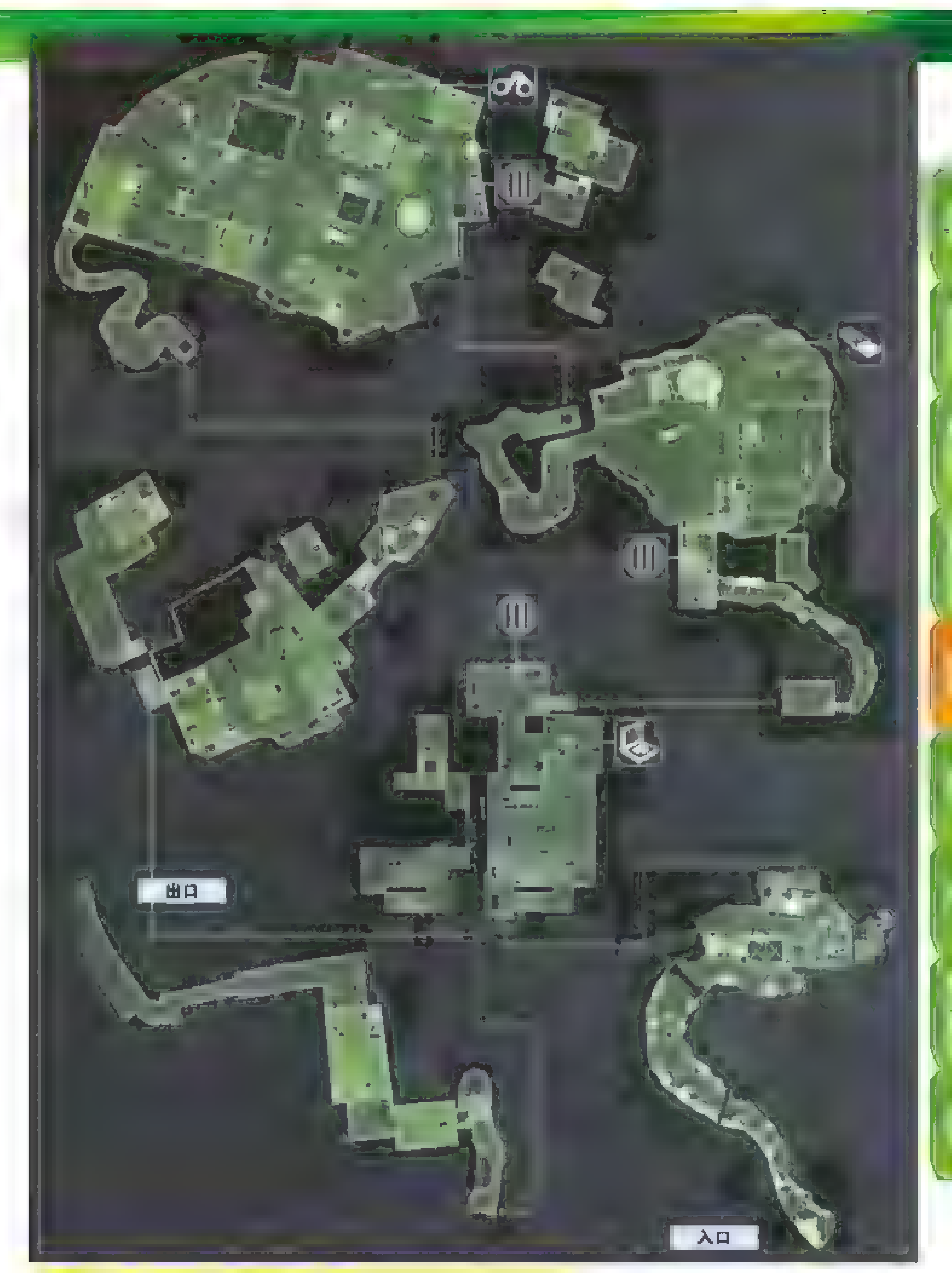
开始[illegible]需要[illegible]敌人，[illegible]难度[illegible]并不高，[illegible]敌人，[illegible]可[illegible]。建议先从[illegible]的敌人下手，[illegible]的敌人[illegible]攻[illegible]就会马上[illegible]。[illegible]下来[illegible]Sam，[illegible]到小屋子附近，爬上楼梯[illegible]有[illegible]个敌人，[illegible]有[illegible]个，可以[illegible]解决[illegible]，[illegible]到[illegible]地点[illegible]。[illegible]门有一个敌人，解决后[illegible]过中[illegible]，然后[illegible]在中间位置，另一个敌人会走到走廊上，迅速解决，[illegible]可以从外面绕过去比较安全，这个敌人用的是[illegible]枪，因此最好不要被发现，否则[illegible]。这里有[illegible]电可以[illegible]人。[illegible]找到目标，中间可以选择击杀他或者放他走，但无论选择哪个，他都会死去。



跳下洞穴，这里需要沿着悬崖攀爬前进。一旦发现没路就往左右移动看看。到桥梁上方会有两个敌人在桥上，乘机躲在敌人身后解决，或者是不爬上桥梁，从侧面进入。汽车处有两个敌人，在汽车处右边的小帐篷中有情报可以取得，随后前往山洞。山洞中有一个敌人，解决后来到地面。这里有一只狗，比较麻烦，建议先解决。然后绕到右边，有一个高价值目标，建议将其捆绑后迅速解决另一个敌人。随后继续往右走，解决[illegible]的敌人后在发电机的位置往下，这里其他的敌人可以不用理会。

[illegible]地来到新的地点，先利用掩体前往左边，这里有四个敌人，低难度可以选择处决，高难度的话还是从[illegible]左边的敌人，悄悄潜过去吧。敌人[illegible]会从小屋子出现一个，乘机再解决后，解决楼上的两个敌人。通过[illegible]来到悬崖边上。往上爬，遇见过不去的就从外墙绕过去。到一个房间发生剧情。随后不管三七二十一，直接拔腿跑步逃离现场，需要在二十五秒之内完成

TIPS [illegible]



TIPS

最高难度潜入路线

[illegible]开场的狙击没有难度，标志变成方框即可射击，注意集中在[illegible]，按照[illegible]狙击手上后一路向前，上楼梯后不要左转，直走到尽头爬上二楼，穿过房间进入最右侧的有门帘的房间。从这里就有场景最右侧前进，使用无人机获取实时情报，不要进门，绕过大门右边的墙壁向右移动，注意右边的阳台上有一名敌人，等他回房间里后翻进左边的窗子。在楼上一路朝任务地点移动，无法通过去的时候就从窗外爬过去，从楼上走的好处就是，屋后一个房间里的背头盔的敌人，可以从窗户上跳下直接击倒，同时此房间内还有炸弹可以收集。接下来的剧情中，如果想要获得不杀敌的评价，必须给LT[illegible]不杀敌。

[illegible]的区域不仅场景狭小且敌人众多，最难的第一个难点[illegible]走到尽头，爬上左边的墙，[illegible]向上爬来到一个平台上，平台上有左中右三个地毯可以跳下，选中间的一条，注意下面有一名敌人，等他回头去检查发现的时候下来进[illegible]，从右边的窗口爬上去。爬上来后左边有一名敌人，趁他检查地面时举枪瞄准射击，然后推开前面的门有敌人[illegible]左边的柱子上有摄像机，穿过铁链后躲在墙体后，观察左边两名敌人的动向找空隙，爬上左前方红色油桶旁的斜坡。注意洞口可能会有一名敌人，绕过后进入山洞，山洞中还有一名敌人；此名敌人不会走开，但是手持摄像可以从他身后溜过而不被发现。

从山洞出来后直接向上左前方的[illegible]的房间，穿过[illegible]的屋子从左边[illegible]，[illegible]进[illegible]，等下面两名敌人走开，同时注意[illegible]的敌人，看好时机跳下进入小巷，注意此处的两名敌人中其中一名为高价值目标，是否捕获请玩家自行斟酌。穿过小巷后左边有一名敌人，趁他背对玩家时[illegible]。最后的房间里的一名敌人要在门口[illegible]走廊另一侧的门进入[illegible]后，等待正前方的两名敌人都离开后，使用掩体间移动来到左边屋子的后门，翻窗进入屋子，[illegible]爬上前面的屋顶，趴在屋顶侧面观察打靶的敌人，等待地面上的三名敌人都背对过道时溜过，走楼梯来到二楼，任务地的井口只能从有两名敌人的一侧跳进去，注意两名敌人的走位找准时机跳进去，一旦跳进去就立刻连打B键直到落地为止。剧情过后[illegible]跟踪敌人的逃亡，本关结束。

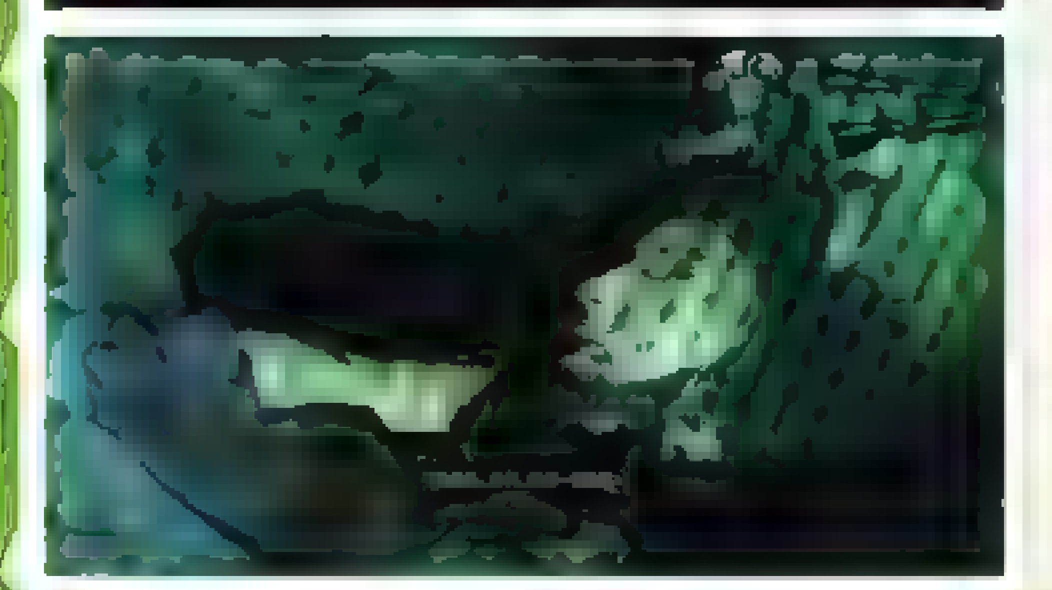
美国消费

主线

American Consumption

剧情

距离恐怖分子的攻击时间越来越近，第四梯队也获取到了三个情报来源，虽然没确切地确定具体地点，但应该就在达拉斯。但查理（Charlie）却表现得坐立不安，他查出在芝加哥的航空管制系统居然停摆了整整五个小时。虽然葛林（Grim）强调官方确认这是系统维护，但是他依然觉得这个很不可思议。他还比对航班，发现航班中少了六个人，而他就在机场的[illegible]找到了这六个人的身影，确定他们是一伙人。而军方的注意力都被集中在了达拉斯，他认为这更佐证了他的观点，是对方放出了虚假消息来迷惑军方，从而好让他们在芝加哥发动袭击。最终山姆（Sam）还是立下判断，前往芝加哥。在潜入的过程中，山姆（Sam）逼问到一个士兵，策划者果然是决定在这里发动生化袭击，最终第四梯队还是成功地阻止了这次袭击。



流程



开场后往下[illegible]通过可以先观察[illegible]敌人的行动路线[illegible]，这里的难度并不高，解决右边[illegible]两个敌人之后[illegible]，[illegible]敌人发现的话会有更多敌人出现[illegible]楼梯下去，中间位置有[illegible]可以直接拿到敌人身后，解决之[illegible]，这里一共有四个人，解决上面的一个之后，利用[illegible]敌人[illegible]的行动路线，[illegible]人质后面的通道下，这里一旦被敌人发现[illegible]，可以先往左边，到有水的[illegible]个[illegible]，建议还是先把敌人抓住再前进，[illegible]目标位置即可。[illegible]可以选择是否干掉敌人[illegible]前，现在[illegible]不会被敌人发现，这里一共有四个人，第一个[illegible]个敌人会[illegible]进，[illegible]可[illegible]可以先爬上高处，从上面[illegible]，接近楼梯口时，只要[illegible]就能轻易解决敌人。

[illegible]前进[illegible]，中[illegible]的位置[illegible]，[illegible]于[illegible]敌人后任务更新[illegible]敌人[illegible]

由于广场宽阔，因此不容易发现敌人。小心车灯的照射，左右边各有一个敌人。进入大厦[illegible]中间的电梯可以进入到监控室后，监控室前有三个敌人，但由于他们的距离比较近，因此很容易就能解决敌人。随后要求拆开A和B两个炸弹，要求在十分钟内解决，因此要快。由于两边都有头盔的敌人，因此建议绕到头盔敌人身后暗杀或者使用狙击枪解决。AB两点各有四个敌人，[illegible]后发现开关仍在运作，需要来到A开关处关闭闸门完成任务。

最高难度潜入路线

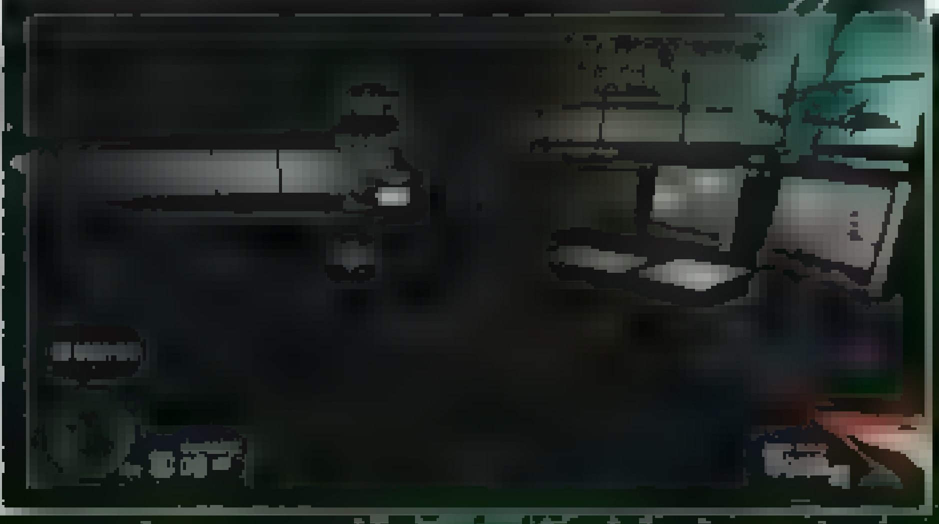
[illegible]进入大厅后转向前直走就可以从黄色的水管爬到地面，之后向右转爬上墙跳在地面上，跳上水管一路爬过去，在管子上转过第一个弯后，跳下来到一个转角处，趴在背后边缘观察右边门口的两名敌人，等他们转身走后跳上他们刚才所在位置的柱子的黄色水管，来到最高的空中走廊，从前面的柱子滑下，在水管上等门口的敌人全部离开再跳到地面，来到门口左边的大箱后面，有一个小楼梯，上面有一个通风口，从通风口爬入走廊，跳下后关掉房间里的灯，打开门吸引门外的两名敌人，他们离开后跳门框上方的管道，一路朝任务地点爬去，找准机会进门[illegible]，从楼梯下到一半进入通风口，[illegible]来后来到更衣室，先在衣柜后等门口的两名敌人离开后进入左边墙壁上的通风口。通风口出口的正对面就有一名敌人，趁其不备从管道中出来开门来到下一个场景，出门后直接翻过护栏跳到下层，接下来只要一直在场景边缘前进便可直接抵达人质处，等待看守人质的敌人离开跳下洞口[illegible]

下水道场景中有数量众多的

TIPS [illegible]

入口

出口



敌人出现，注意他们手电筒的灯光。在第一个管道处左转，爬上墙壁内侧的管道，等看见敌人走回后就跳下，再从左边跳到最下层的水池中，爬上水管一路前进来到最上层的转角，等下面的敌人离开后跳下，翻过护栏跳到下层。观察敌人位置用机枪穿过管道来到另一侧，越过去就可以发现简单的密码锁目标，可以射机枪解决。之后在此处等全部的敌人都走到通道目标地点的方向后出来，朝目标前进。如果想获得不杀敌的评价，则管中的敌人务必要打晕解决。

接着前进会遇到敌人的巡逻，在门口躲过后直接爬上通道中间的管道，接下来只要一直待在管道上边可直接来到通道尽头，从此管道使用绳索将敌人的一侧放下开启大门，然后直接爬上左边的梯子，在向上攀爬的过程中会经过本关的情报箱。来到最上层门外的敌人常用手枪查看检查时，可以等他一直走门口背后。

接下来的路线是从右侧的楼梯走到底，然后在左边的楼梯上，等敌人走过后再上去，等另一侧走廊过来的敌人进入桌前后方后，爬上水管来到屋顶，利用通风管道进入建筑，再向右侧的墙上看就会发现另一个通风口，通过它便可直接进入房间。注意此处建筑一层的大厅有一个电梯，在此获得的情报将会被获得。进入房间后等待守在前面的两个敌人走出，跳到右边的高台上，等一名敌人走进另一名敌人守在门口时利用墙角的阴影接近大门，然后将看守在门口的敌人击晕一样直接离开。

……时开始跑向A点附近，等等下方的敌人经过后再跳下，然后从最右侧的边缘接近A点，观察A点处的狙击手，当它背对机器时便是取走上面破坏的好时机，接着从左边翻过护栏进入，从左边的水管下进入B点所在的区域，来到B点区域后从左侧的楼梯下去，翻上正前方的护栏，之后翻过前方的护栏一路向B点前进，在接近B点之前需确定周围没有敌人即可。之后是跳跃……从中央的水管爬到楼上的房间，再来到A点一侧的楼梯，观察下面两个敌人的位置伺机跳下，进入房间开始开关本关结束。



TIPS

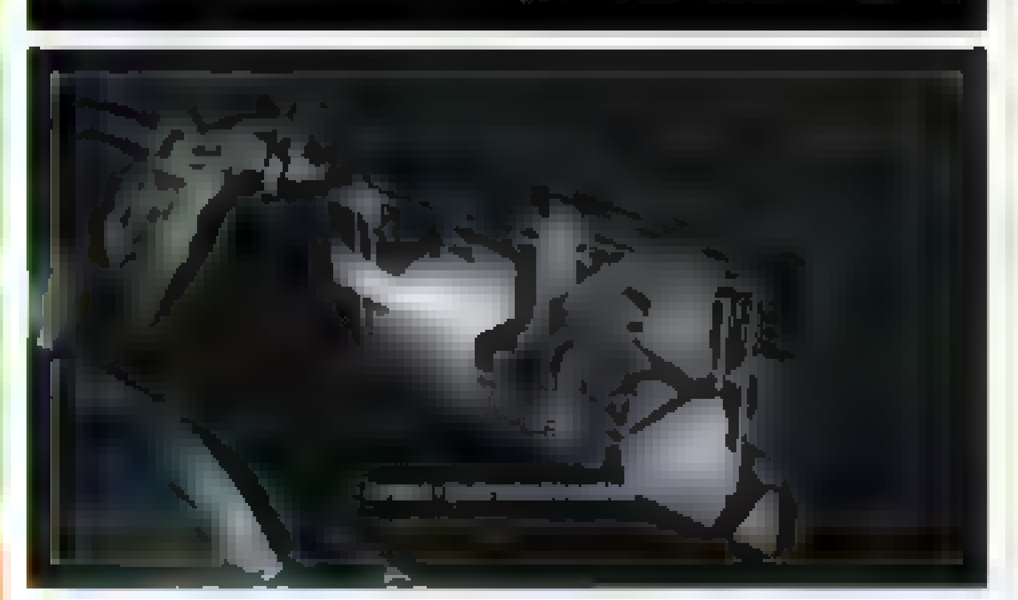
私人庄园

主线

Private Estate

剧情

■ 迪琳特科宾（Kobin）作为诱饵，在网上泄露出科宾（Kobin）的个人信息，而上钩的人叫做雷萨·努里（Raza Nouri），目前躲在一座私家庄园里面，无法确定他的准确位置。山姆（Sam）欺骗科宾（Kobin）说努里（Nouri）知道科宾（Kobin）被抓住的消息，要取情报后，第四梯队攻直前往私家庄园寻找努里（Nouri），找到他的时候，发现从门口开始有大批敌人正在追杀他。山姆（Sam）与他做了交易，只要安全地救出他，他就提供必要的情报给第四梯队。随后第四梯队从他的手机中得到了一些人员情报，并且将病毒植入他的手机以追踪他的情况。



流程

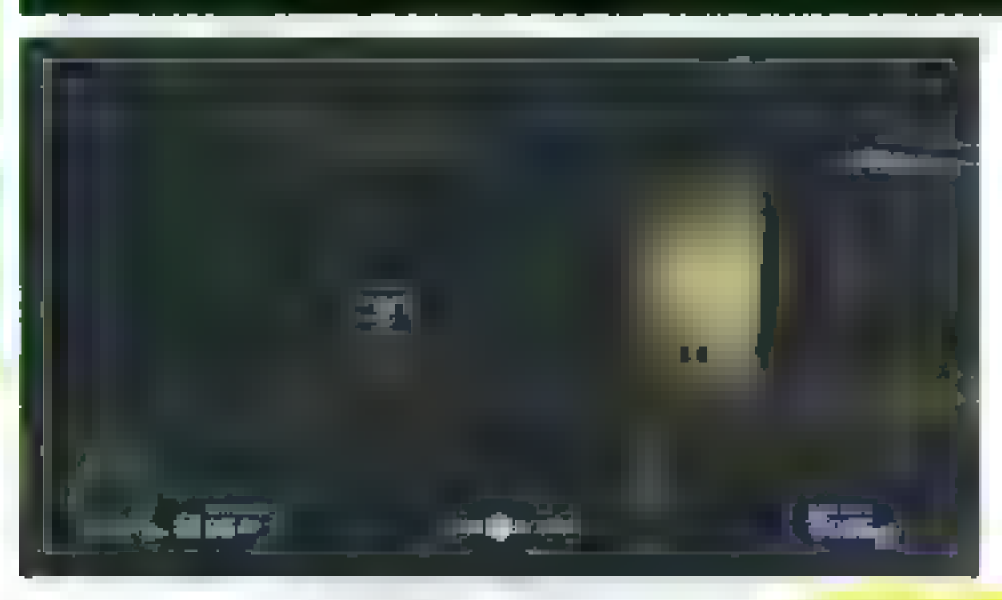
进入后首先利用绳子降下，在[illegible]处的敌人需要小心。往右边的门来到车库，车库边有一个敌人，另外一个则躲在左侧打电话，可以迅速解决。在敌人打电话的桌子上有笔电可以找到。出去车库后有[illegible]两人配置，按照惯例先[illegible]主要安全。到右边开门，进入后要求侵入安保系统，[illegible]后需要切断电源，在书房外一个[illegible]前有警卫巡逻，在他背对[illegible]时候迅速击倒。餐桌位置和楼梯位置分别有两个人，[illegible]。但要小心在下方的楼右边水池位置的敌人发现。水池下方有一人一狗，[illegible]一层里的一个敌人在，需要迅速[illegible]。[illegible]，只需要启动电源控制器的进程即可。遇见走不过去的墙上升起看看，可以利用电击枪麻痹敌人。到指定地点后自动切断房子电力。出门后会有两个敌人靠近，迅速解决后小心敌人的狗。高价值目标在平台上方，可以先攻击高处敌人的位置后迅速击倒敌人。进入右边的目标点会比较轻松。

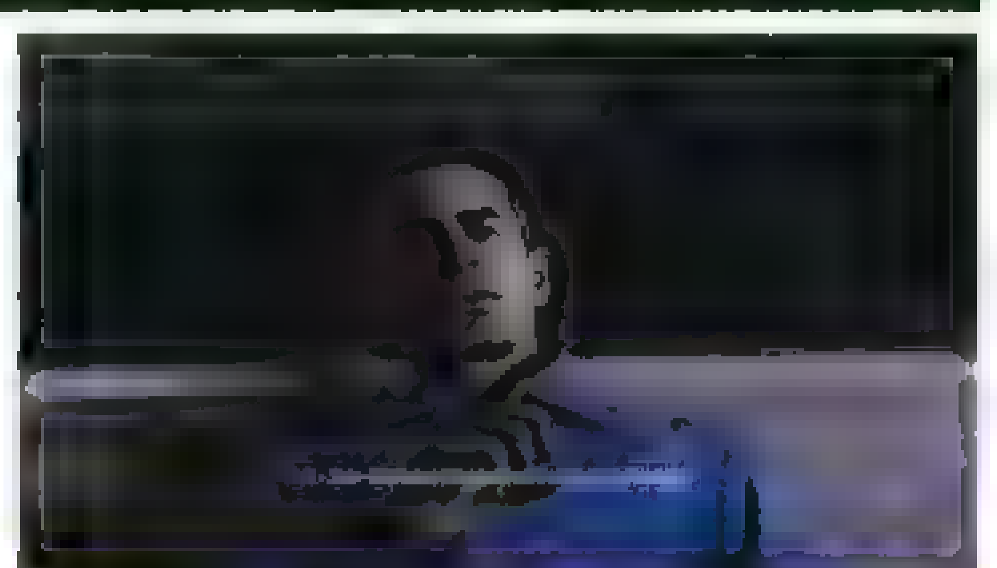
楼有一个敌人，由于距离比较远，所以很轻松就能击倒他们。建议从一楼楼梯位置直接攀着外壁从右边潜入。这一层有四个敌人，[illegible]上，在二楼楼梯口双门房间有情报碟可以取得。不过楼梯口和门后各有一个敌人，要留心。这一层共有三个敌人。来到目标地点后播放，发生剧情。

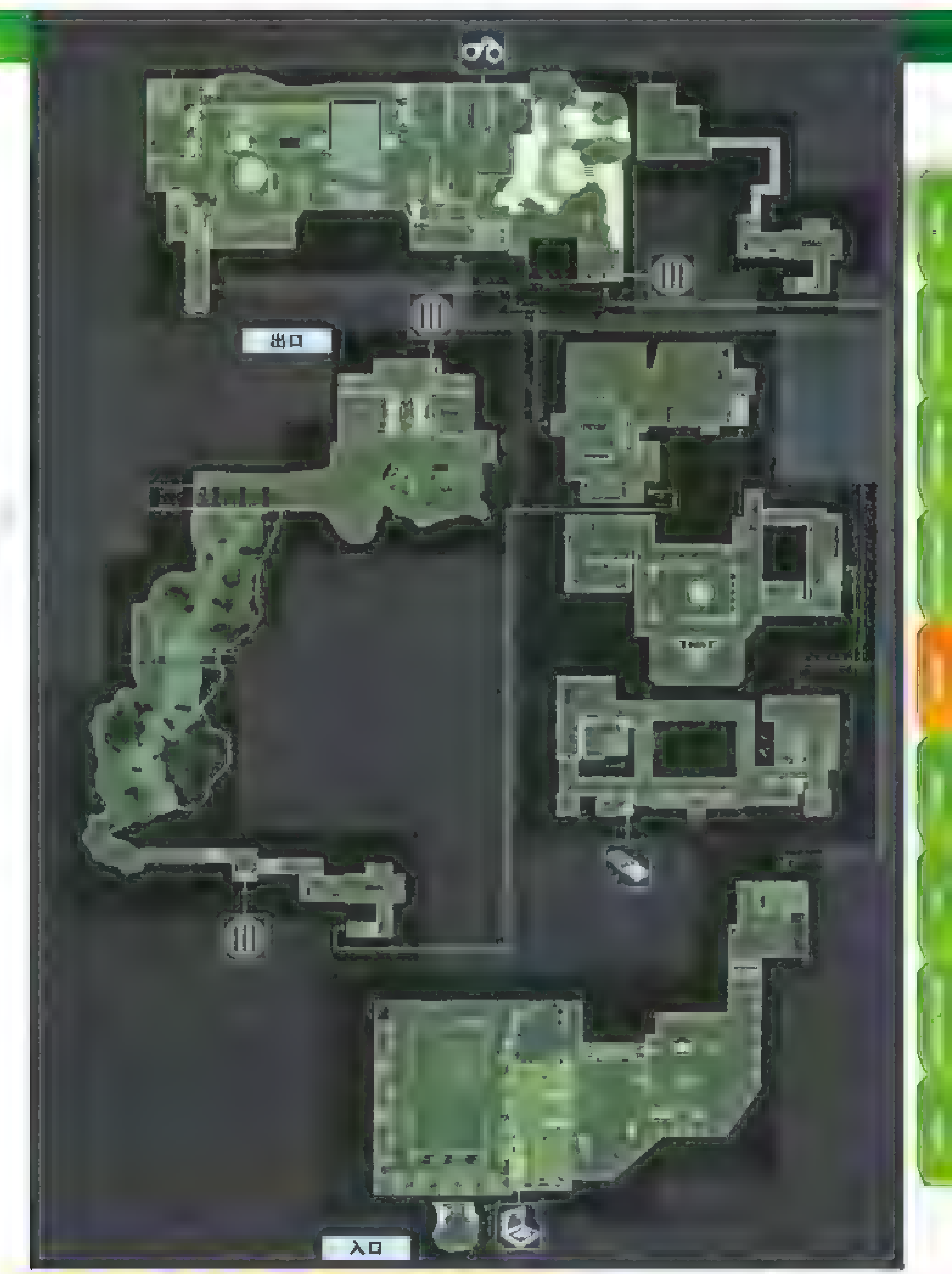
剧情后要安全带出Nouri。由于敌人也是特工级别的，因此不要掉以轻心。敌人第一波有两个敌人，很轻易就能解决。第二波有四个，敌人使用了烟雾弹，但由于他们会发出红光，等其中一个接近后解决，剩下的利用处决清除。接下来需要带着他从敌人那逃脱。由于目前要保住他前行，因此建议避开战斗，绕开敌人到达接应位置则需要和敌人硬拼。最后一波敌人有头盔，小心些就没有问题。

精英难度潜入路线

■ 如果玩家一周目到了这里还没有购买声纳镜头的话，本关开始前会强制玩家去整理装购买声纳镜头，价格是1元。不过由于声纳镜头在完美难度下无法穿墙，所以其实用处不大。另外如果想[illegible]，带上催眠瓦斯。滑下后紧靠从左侧绕围墙一圈后从后门进入车库，车库内有本关的笔电，[illegible]很难顺利收集，请玩家自行斟酌。[illegible]，有管道可以爬上，利用管道来到车库的另一侧，等敌人离开或背对玩家时趁机下从大门离开车库。车库外的院子中有一只狗[illegible]敌人，在红色汽车后观察狗的位置，趁狗远离玩家时尽快从场景右侧潜入。来到下一个场景后向左转，当敌人被电视吸引过去时跟上，爬上面前的高墙等待刚刚的敌人下楼，然后再跟他下楼，抓住左边的[illegible]排水管，之后绕过前面的栏杆来到场地最边缘的长直通道上，这条路上会有一只[illegible]，最好用非致命性武器先将其击倒，否则[illegible]。[illegible]通过它的[illegible]时需要注意上面敌人的位置，被发现会直接[illegible]。[illegible]后从墙子里出来，直走到尽头左转，在[illegible]旁爬上水管，进入目标房间。需要注意此路线将无法拿到高价值目标，本关的高价值目标在切断电源后位于[illegible]的上方。进入房间后，从左边的柜子后上自己头顶的房间，开启声纳扫描，由于完美难度声纳无法穿墙只能看到本层[illegible]这个房间的[illegible]。一层[illegible]，在中央[illegible]敌人离开，[illegible]三楼的[illegible]，同时观察[illegible]敌人的位置，用枪打掉灯光的开关，进入右边的房间安放炸弹。[illegible]此路线会错过本场景中的情报碟，情报碟的位置在三楼楼梯口双门房间。剧情过后的一段强制战斗非常简单，先等敌人靠近大门再朝大门扔一颗催眠瓦斯就能秒杀二楼的两名敌人。之后跟着要塞越下楼，再朝大门口丢出一颗，就能直接秒杀增援的[illegible]名敌人。[illegible]后押送博里，先沿场景左边前进，[illegible]左侧的树篱绕过第一名敌人。之后继续沿左侧前进，[illegible]其中一名敌人[illegible]，另外一名敌人等下背对玩家时迅速通过。之后跑步到码头上船，本关结束。







TIPS



废弃工厂

主线

Abandoned Mill

剧情

在数据分析之后，发现现在策划者（Engineers）在伦敦，虽然没有抓住他们，但是必须抓住……军的船票，发现竟然是伊明在背后支持着策划者组织。此时最后一辆卡车将离开，在集装箱内发现他们竟然打算使用神经类的攻击武器。为了能顺利追踪敌人，山姆（Sam）只好将追踪器放在里面，自己也不惜中招。但就在这时候，达到萨迪克（Sadiq）就在这座工厂里，山姆（Sam）不愿错过这个机会，前往抓捕他。可惜还不过幸运，被敌人抓住。

——"让我来猜猜你的故事，你是俄国人？哦不，你是某个神秘组织的吧？一个我不知道的神秘组织"。萨迪克（Sadiq）猜测出他们属于另外的一个组织。

——就在千钧一发之际，布里格斯（Briggs）前来营救，为了保住山姆（Sam）的命，失去了抓捕敌人的机会。这让山姆（Sam）太……

攻略

剧情后上岸，要小心远方的狙击手和巡逻的狗，在靠近之前推荐先将他们解决。爬到指定地点发生剧情，到了平台继续往上。有一个狙击手站在楼顶。这时可以选择……或者往左下前进，建议沿着墙边走，视野会比较开阔。无论选择哪边，都要小心狙击手的攻击。这里有一个敌人，爬到平台上方，往左边前进也有一人和一个狙击手，可以先干掉狙击手，另外一个敌人会跑上来，搞定后可以选择往下层。建议从窗外绕过去，敌人会不容易发觉，窗内有一个敌人，解决后进入。建议利用水管往下。之后外面有四个敌人。目标处右边房子有两个敌人，其中一个还在放置侦查用竟。建议从上方跳下，迅速干掉两个巡逻的敌人后，解决剩下的敌人。这屋的右边还有一个情报点，可以从窗外沿着管道爬过去取得。再进入小屋处理两个敌人后前进。

走到屋子外围后，在楼梯处有一个敌人，可以从上方跳下解决。进入屋子后，沿着左边的分支前进，在靠左的房间内干掉敌人后往下。处理掉敌人后顺便这里有笔电可以入侵。门外正好有二个敌人在闲聊，其中一个是重装甲的敌人，因此要小心一些。沿着刚才他们闲聊的地方往右，来到目标地点。

剧情后需要在敌人没发现的前提下到达卡车，敌人的配置是一个重装备敌人和二个普通敌人，他们会朝着不同方向走，建议跳下后利用右边的管道爬到卡车上方。因为到达目标地点后潜入剧情后依然需要在敌人没发现的时候通过，建议先把灯关闭，等敌人走过来时绕过去就行。过后就可以自由开枪了。进门会有一个高价值目标，但如果贸然上去会被远处的敌人发现，建议先爬到二楼解决视野较为宽阔的两个敌人，再按同一楼干掉其余的

入口

出口

敌人后，最后再抓住这个高价值目标。继续前进，前方有一个重装甲敌人，需要加倍小心。

潜入下水道，但先不要下去，下面有三只恶犬，先解决再说。往上前进之后即便到不了目标地点也没关系，会发生剧情，敌人抓住

再次剧情之后，需要和队友一起逃脱。由于武器都没有了，只能用手枪和敌人周旋。这里的敌人都是持了枪的人物，在……枪和前两批敌人对峙时，可以利用桌上的煤气罐上的……轻松……的战斗完成后，到……结束关卡

最高难度潜入路线

火车开始的时候有一只狗，从火车左边后迅速前进会看到……[illegible]……管，一路攀爬上去，剧情动画过后，跳到顶向右跳尽头上面，通向道路右边前进。在有敌人转角处跳上房檐前进，之后一路紧贴右侧前进，在天窗的屋顶上注意两名敌人都背对玩家时跳下。先向下爬一点但不要跳到地面上，等下面的敌人离开后再跳下。

划开门帘进入新区域后，立刻向右扒在边缘，向右爬到横杆处换到另一边后跳下，向左转朝……目标地点前进，在大门前的左侧……等巡逻的敌人经过后进入大门，现在门内的箱子后稍作调整，观察屋内两名敌人的路线后再通过。此……[illegible]……在右边二楼，可以从窗外攀着管道爬上去取得。

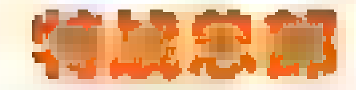
从窗子出来后会有一个敌人在……方向会上，等他离门口稍远后再跳……进门后直接跳上屋顶的管道前进，等下面一组巡逻的敌人全部背对玩家时跳下……[illegible]……通过此场景，注意此处……[illegible]……不……

……跳到地面，一……[illegible]……等待敌人都集到一起时进入车厢，……向车头方向移动，在车头等前面的敌人走开后通过，地面上会有井盖可以进入，从地下出来后进门便通过了此场景。

接下来的场景中有本关的高价值目标，进门后……[illegible]……走道来升起火，如果够快可以在他点火前将他制服，制服后从左边爬上二楼，然后上屋顶的水管躲过……的敌人，然后向下向前走跳上另一根水管，沿这个水管爬到尽头，跳到一楼进门，在门里……

梯后面，等巡逻的头盔兵绕回后小心躲在后面，转角后跳进地下通道。在下水道中有三只狗，此处可以跳上屋顶的水管躲过他们，爬上梯子后绕过敌人，前进不久山姆举枪，发生剧情。

最后一段的强制战斗如果想不杀敌的话请使用电击枪或徒手格斗，或者干脆找个地方躲起来等待屋檐崩溃场。第一个场景唯一的一个替方法是爬上右边的水管，一路爬到敌人后方。第二个场景则只要跳上屋顶的水管即可轻松躲过。



特战总部

主线

Special Missions HQ

剧情

……会将矛头指向了伊朗，认为他们支持了黑名单的行动。两国之间的矛盾越来越激化，眼看就在战争爆发的边缘。葛瑞（Grim）认为并没有证据证明伊朗支持黑名单的行动，假如美国冒然卷入的话势必会铸成误会行为。他们决定在总统不知情的情况下，潜入伊朗的一座军事总部，取得黑名单的档案并阻止这场战争。为了能顺利潜入，山姆（Sam）也只好动用一些特殊的手段，可惜他们还是被将军算计，还好山姆留了一手，取得伊朗情报后，山姆又被捕了。在最后，多亏布里格斯（Briggs）的帮忙才得以逃脱。

流程

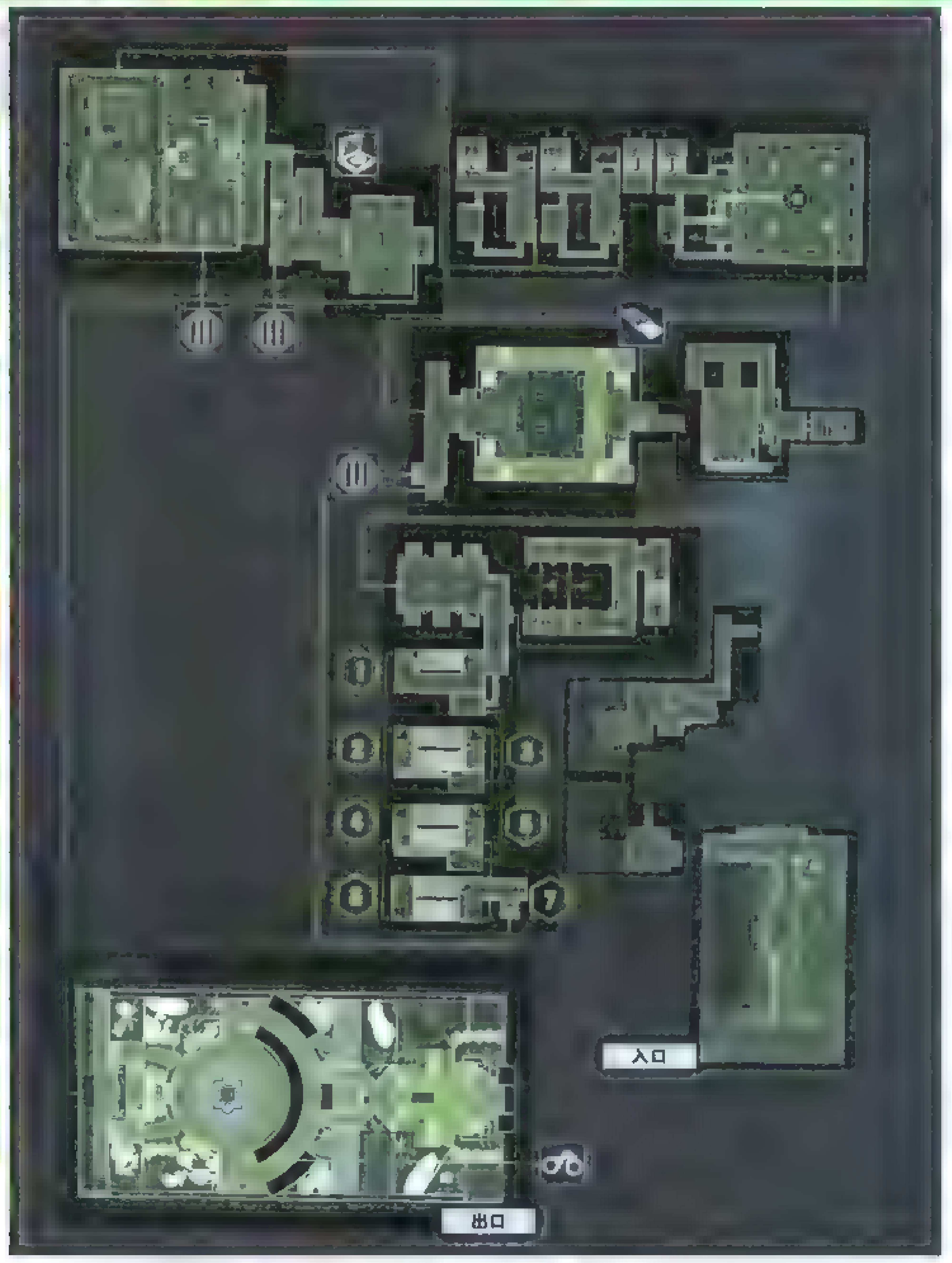
威胁完将军之后，在不被任何人发现的前提下进入目的地，一共有八个守备，就是有点难度的。首先等到将军走到中间和守备交谈的时候，要躲在一边等待敌人走回去再来到中间的石墩，在最后方附近停车场附近也有一个守备，不要大意就能通过。



进入停车场后有十个守备，穿过敌人利用角落……之后就要开始跟着将军直走……在走到……之前……好装备夜视仪，先躲在……方后，等敌人离开……过再从大……进去……楼梯到十层，路上的保险……需要敌人靠近才会启动，所以进入……十，电梯停靠到十层，这里同时需要敌人才能开启大门，这里可以躲避或者干掉敌人，打……他的……这里需要到……去开启机关，不要急，上面有……个敌人，如果你在他离开的过程中干掉他，另外一个人也会跑上来，我们可以先来到机关后面的……屋子里偷偷摸摸，然后从后面的通道下去，找到第一个门开启后就上目标平台，这里有两个敌人，随后开启笔电，会有一波敌人冲上来，包括一个重装士兵和一个普通士兵，和他们周旋还是干掉他们就要看玩家选择了，利用背后的通道走到一楼，需要注意的是敌人后方的门是有敌人把守的，最好先找到掩护作下前进。



来到目标地点后继续前进，这里往左边，跟着重装士兵的步伐到左边，房间内有一部笔电可以入侵，往里面前进后到目标点，这里的门也需要利用敌人通过，进入后等待一会，大门开启，这里有一个普通敌人和一个重装敌人，惯例把标记用在重装敌人身上，出去后来到开始的地方，中央有两个敌人闲聊，左边还有一个绕着水池走，右边小路有高价值目标，等他走进小路再抓住他。过桥后，中间有个重装敌人，右边也有敌人，建议从左边的桥绕到目标地点，之后需要利用直升机保护山姆（Sam）他们，小心别击中自家汽车，建议使用定向导弹解决，随后任务完成。


入口
出口

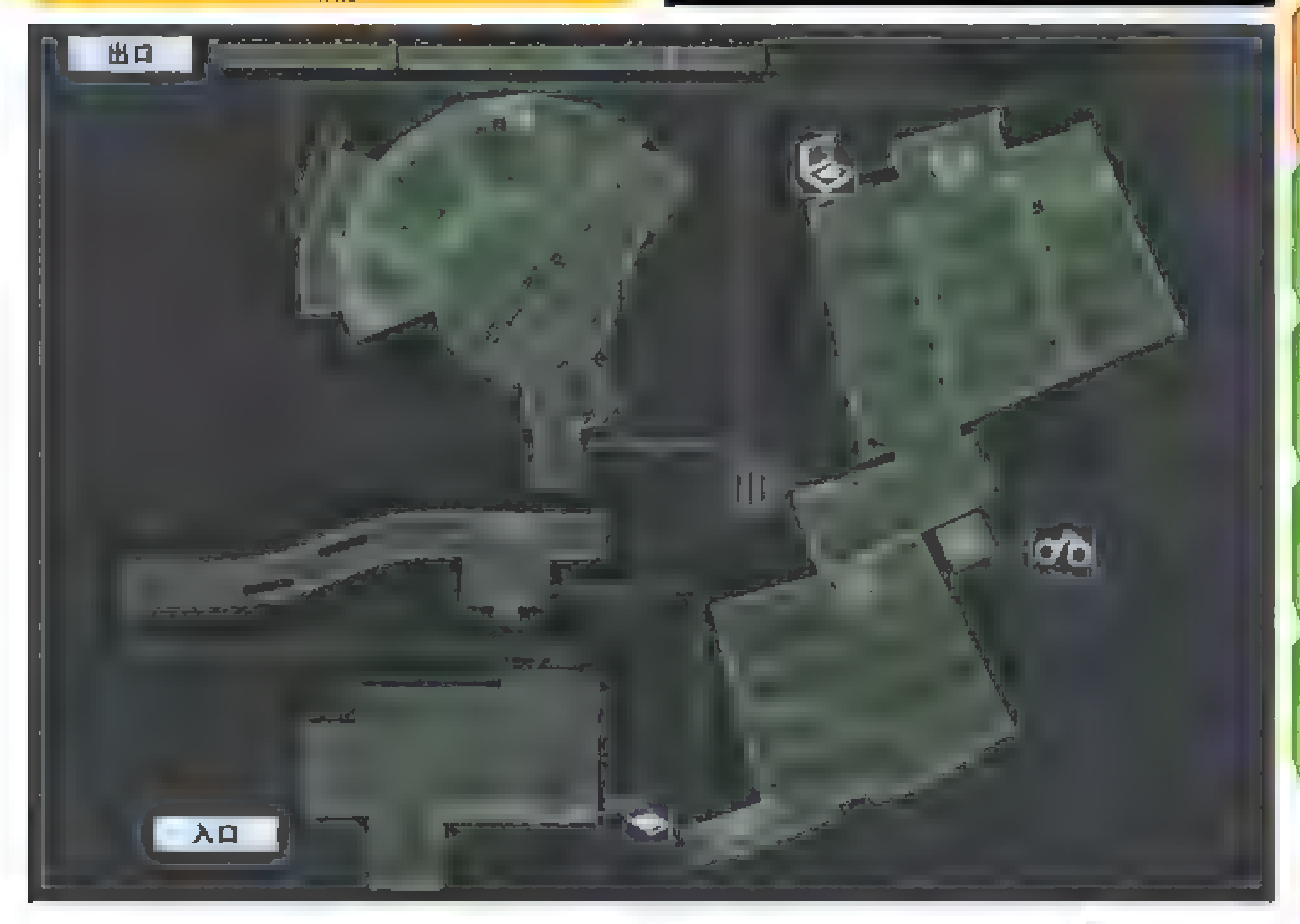
最高难度潜入路线

调车场

主线

Transit Yards

剧情



流程

开场后从汽车跑下大批敌人，干掉他们后可以先从外墙管道爬上另一层楼，上面有情报磁碟，随后到炸弹位置，进入下一部分。

[illegible]布里格斯（Briggs）风格和山姆（Sam）完全不同，一路杀过去或者躲避敌人的攻击。

操作角色切换到山姆（Sam），需要去拆除第二个炸弹，往前能遇到第一个敌人，右边还有第二个，而朝目标地点有狙击手，由于这个狙击手是高价值目标，因此可以先救过他，先朝着门附的方向前一再慢慢绕到狙击手下方，敌人虽然比较多，但构不成威胁，需要注意的只是两个重装敌人，一个从垃圾堆下方出来，一个在地铁中间，如果一旦被发现，建议躲在车后慢慢狙击，随后来到狙击塔找到高价值目标后，轻松到达目标点，或者从右边绕进入，直接到达目标点即可。这里面在车附近有四个敌人，分别是两个特工和两个普通敌人，上方的敌人可以不管，会一心上方狙击手。右边有个特工，狙击塔上会有笔电可以入侵，接近目标地点会有两个敌人同时出现，建议先躲着再处理普通敌人后，到达目标地点。

第四个炸弹切换到布里格斯（Briggs），往左走，先迅速干掉中间位置的敌人后把左边敌人干掉，直接登上狙击手所在的楼子，再处理掉敌人和狙击手后，从左边楼梯下去处理重装兵后处理普通敌人，到达目标地点。

最后需要操作山姆（Sam）在火车上追逐敌人，在中途有两个敌人劫持人质，顺利救出人质后解开成就，随后完成关卡。



最高难度潜入路线

本关的[illegible]的布里格斯带上十字弓，后面地铁上的战斗会用到。刚开始的强制战斗没什么好说的，看到落单的敌人上前近战即可。钻过第一辆卡车后从右边的水管爬上去可以拿到本关的情报磁碟。布里格斯的主视角部分只是多走走，注意观察雷达上敌人的位置，每个敌人都多大几枪保证一次搞定，但没有什么难度。第一段在火车站的潜入并不难，开始后注意向左看，从绿色的水管上爬，之后注意下面的敌人的动向，[illegible]即可。下面的敌人是不会查看火车顶的，路过时要小心地雷，最后来到尽头时，爬上狙击手所在建筑的水管，然后便可跳过墙使用滑索通过区域。要注意此时就会错过本场景中的高价值目标，他的位置在场景右侧。

等大门处的敌人走远后从左边滑过去，躲在箱子后面等左边方的敌人走远，继续利用火车顶逐步推进，但要注意中间天桥上走动的敌人和两名狙击手，如果在天桥的正下方推进，只要速度够快，便可基本不被发现。狙击手所在的房间也有本关的笔电，从狙击手的后面绕到目标车厢，里面有两名敌人，其中一名是头盔兵，如果耐心等待会有机会直接进去按发动键。

再次回到布里格斯的主视角部分，这部分其实也可以完全不杀敌，继续使用十字弓的麻醉弓箭可以撂倒一下，除了最后会在大门口的一名守卫外其他敌人都可以在被放倒了的敌人分布后轻松绕过。

最后的地铁上的追捕战斗换上十字弓的催眠瓦斯弹，完美难度下最后破窗而入的地方确实非常恶心，一定要从最远处的窗户进入，破窗后拨摇杆卸进行S键尽快贴近墙体，并且一定要尽快干掉靠出的敌人，但是百分之分秒依然有一定的运气成分存在，对着人质处只要再发催眠瓦斯弹即可，还能顺便解锁救人质的成就。

拘留所

主线

Detention Facility

剧情

努里（Nouri）提供了虚假的线索，被CIA当作是恐怖分子，为了得到他真实的线索，山姆（Sam）假装是同伙混进其中，他经受了严刑拷打，终于说出他是被策划者专门派来提供虚假的线索，以扰乱军方的。他还提到萨迪克（Sadiq）已经知道了第四梯队和每个人的存在，以后萨迪克（Sadiq）的目标除了美国之外，还有第四梯队。努里（Nouri）要山姆（Sam）杀了他，因为萨迪克（Sadiq）一定不会放过他的。



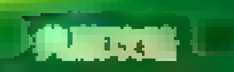
流程

开场后前进，跟随后潜行而进，门前有一个人，解决后不要贸然开门，门口有另外一个敌人，[illegible]的时候解决另外一个敌人，出去后到外面，小心右边草丛和敌人，瞭望塔上有两个敌人，巡逻的士兵也有两个，其中一个还是重装甲敌人，沿着瞭望塔的管道爬到左边可以取得情报磁碟，靠着这条路走不会被敌人发现，走到目标地点后，沿着左侧绕下，进入前哨站，这里有八个敌人，我们可以躲在左边的石墙慢慢前进，从左边绕到目标地点安全许多，随后就能顺利取回装备。

依然不能杀死任何一个敌人，绕过四个敌人之后，悄悄潜入屋子内部，这里有个[illegible]，下方的四个敌人可以完全不用理会，直接利用管道和柱子顺着高处就能顺利离开，出去后带着旁边的一个敌人，等待他走远之后迅速通过，行路中有只狗，利用电击枪击倒后迅速前往目标地点，中间的人只要迅速跑过，无视就是。

到了目标地点后往右边找到一棵[illegible]，这里有个狙击手，可以把他弄晕后[illegible]，随后往右边前进，左边两个敌人在说话可以不用管，路中有一个敌人，可以从他身后绕过去，爬上围栏后，右边也有只狗需要提前干掉，爬上瞭望塔继续往目标地点前进，这里需要小心敌人的X射线，在两个射线密集的地方迅速滑动到过去就没问题，会有一只狗扑上来，需要提前准备，到达目标地点后就能逃出去了，跑到海边，任务完成。





入口

出口

最高难度潜入路线

想取得不杀敌评价，剧情中的敌人要选择等放。之后潜入正式开始。先等敌人走远，再从右侧的小窗跳入屋内。之后立刻躲在正前方的掩体后等待敌人过去。之后向左转，躲在中间的小屋门外，观察手电筒的亮光，等左前方目标地点的敌人全部离开再进门。接下来的场景有两名狙击手，从左侧绕场地一圈爬上第一名狙击手所在的高台旁的水管，接下来只要一路爬过各水管就能躲开。集中注意按照本关的路线走，[illegible]的高台上有一名敌人，要等他离开。

接下来先从右侧翻过铁丝网，躲在掩体后面等敌人离开，利用掩体间移动快速通过马路，趁喇叭里的敌人不注意时翻过铁丝网再次进入掩体。朝目标建筑物移动，从窗口观察，等敌人离开后进入。[illegible]

给敌人离开，之后趁机出门，向右翻过护栏，一路向前走到尽头再横穿马路。在另一侧大门旁的护栏内观察敌人，趁机通过大门进入仓库。仓库中只要躲在边缘上爬行，一路攀爬货架即可到达一个小窗口，跳出窗口离开仓库，跳下前请注意下面敌人的位置。跳下后向前出门，在马路上利用掩体向前移动，走马路的左侧，之后趁守在门口的两名敌人背对这里时进入前面的建筑，上楼就通过本区域。

[illegible]

首先从左侧翻过护栏，跳下前先等待查看地面敌人情况，跳下后等待右边敌人离开，跳上房檐一路前进，在高处等待的敌人离开后爬上去，立刻左转爬上一个小平台，使用滑索到达对面高台，翻过护栏跳下。最后的区域只有两名狙击手和一只狗，场地中掩体众多，多利用掩护和掩体间移动可以有效消除暴露警告，从缺口离开后本关潜入部分结束。

飞机跑道 主线

Airtrip

剧情

飞机系统被敌人侵入，飞行员也被杀，飞机面临坠机危险。山姆（Sam）决定先去把科宾（Kobin）放出来，他说他能帮助山姆（Sam），于是山姆（Sam）打算与他一起去修复飞机系统，最终在科宾（Kobin）的帮助下，飞机重启系统，恢复了正常。

流程



[illegible]后敌人出现右边有个高价值目标，可以先把他干倒。然后从右边绕到敌人身后，一共有四个人需要解决。解决这一波之后，会有另外三个人冲上来，[illegible]。随后会有一批人坐车冲过来，由于敌人只会面对前方，因此只要悄悄绕到他们身后就能秒杀他们，一切都能解决。完成后返回飞机即可。随后需要对飞机进行维护，有一批敌人，只要锁定敌人并使用标记处决就能轻松完成任务。

任务开始，这一部分需要在五分钟之内完成。前往[illegible]科宾（Kobin）的地方后，到停机坪将直升机推出去。[illegible]打开[illegible]机关，让飞机推出去。随后前往动力室关闭电源，关闭后到指定位置就算完成任务。

最高难度潜入路线

本关类似于持久战，以面朝向敌了飞机的方向看的话可以分为三个区域：左侧废机库、中间机库、右侧空地。推荐路线是下飞机后走到向右，会有高价值目标主动送上门来。之后向敌人背后移动，在中间机库快速连续近战击倒敌人。全部放倒后来到右边空地放倒最后一名敌人，[illegible]散开，再出去连续近战消灭敌人。近战顺序一般遵循由后向前，由左向右的顺序。每次来增援的都回到右侧空地的掩体旁等待敌人散开，如此往复直至所有敌人被歼灭。由于每波开局外加若干战斗，所以本关打法不再赘述。



液化天然气工厂 主线

Lng Terminal

剧情

[illegible]恢复了系统，敌人已经发动了袭击，由于此工厂已经开始[illegible]，如果不尽快解决将成为一个巨大的炸弹。而工厂的系统被侵入，[illegible]系统无法[illegible]。山姆（Sam）冒险潜入了正在爆炸的此工厂，成功解除了危机，也发现了策划者（Engineers）的首领之一。在最后一番追逐之后，将敌人的首领之一抓住，他爆出萨迪克（Sadiq）将会[illegible]全部高级官员。

流程

剧情[illegible]敌人的首领，敌人有[illegible]个人以上，没有正面交锋的必要。从左边[illegible]，来到目标地点，进入工厂后，[illegible]可以发现平台有六个人，[illegible]，由于平台上几个人站的比较近，因此可以轻易解决掉[illegible]。来到平台右边，将敌人干掉后有一名[illegible]。

进入04仓库之后，顺着楼梯爬进管道，可以发现下面有八个敌人，上层两个，下层两个，下层其中一个是高价值目标。先利用管道从左边下去，干掉一个敌人后，[illegible]另外一个[illegible]干倒，[illegible]敌人[illegible]下去，解决剩下的敌人，来到[illegible]即可。剧情后有一个相当隐蔽的情报箱，[illegible]爆炸的人[illegible]，[illegible]可以爬上平台后[illegible]来到屋子取得情报箱。

接下来需要恢复支援系统，[illegible]来到控制大楼后，来到上层并启动安全机关。

现在开始需要寻找敌人首领，到达目标地点后有四个敌人，都是重装甲的类型。建议从左边开启通道绕到二楼，直接到达目标地点，要开始追逐敌人首领，路上的敌人可以完全忽略或者顺手带走，千万不要停下脚步，很轻易就能抓住他，任务完成。




出口
入口

最高难度潜入路线

在公路上和友军同合后直接向左，从前方的水管爬上房檐，跳下后紧贴墙壁基本即可绕过所有敌人。接下来的区域中有遥控车，控制遥控车的敌人就在目标地点旁，他旁边有本关的笔电。向前走下楼梯，右转从房间里躲过遥控车和左侧的敌人，穿过通风口后右转上楼梯，跳上一旁的黄色水管一路向前跑，之后趁敌人不备即可通过[illegible]。

进门后在旁边的箱子爬上通风口，接下来的场景中的敌人必须全部[illegible]，如果想拿到不杀敌的评价的话，请不要被敌人从楼梯拉下，可以从管道上跳下击晕，也可以使用非致命性武器或徒手近战击倒。比较保险的方法就是趴在管道或上层边缘上等待落单的敌人一个一个击倒，然后[illegible]。

剧情后有一个[illegible]，就在爆炸的大楼对面，[illegible]可以爬上平台后，沿着外墙来到屋子[illegible]，一段很长的[illegible]。接下来的场景有两名重兵，直接向前趴在边缘上，等人散开后半挂摇杆进门。最后的通道会有两名敌人挡路，拿出十字弓用催眠瓦斯将一一放倒，不然会被直接[illegible]一名敌人[illegible]，否则会被打死在室中；最后房间里的三名敌人可以从远处先点掉，最后剧情动画中又有杀与不杀的选择，关系到不杀敌的评价。

设施F

主线

Site F

剧情

虽然好不容易接通了和总统的通话，但总统认为情况在可控制之下，她已经派出三角洲部队包围了[illegible]，将会和萨迪克（Sadiq）妥协谈判，要让第四梯队返回。但第四梯队全员决定，要到丹佛展开最后的决战。尽管布里格斯（Briggs）作为诱饵被他们截住，但他们还是识破计谋，而国防部长忍受不了[illegible]，只好将对方想要的账号给他们。布里格斯（Briggs）无奈之下，只好将部长杀死。但就在敌人发觉的时候，山姆（Sam）已经潜在敌人之中，经历一番苦战，山姆（Sam）让萨迪克（Sadiq）失去了行动能力。但萨迪克（Sadiq）[illegible]他倒下了，他就会有十二枚核弹将被发射。山姆（Sam）最终决定不杀死他，而是将他绳之于法。

攻略

进入后从左侧进入，有一个重装敌人，小心对方的狙击手[illegible]。[illegible]，可以发现[illegible]有[illegible]个狙击手[illegible]外面有[illegible]个重装敌人[illegible]进入房子前要小心[illegible]。[illegible]后[illegible]有[illegible]个敌人包括[illegible]个重装敌人[illegible]被敌人发现，[illegible]一个敌人从对面[illegible]，[illegible]两个人，[illegible]。[illegible]，[illegible]需要避开下方的[illegible]光，利用时间差，迅速移动到中间后[illegible]上方，等[illegible]过之后再慢慢移动过去[illegible]，[illegible]要把[illegible]下平台的时间差。[illegible]近的[illegible]，慢慢移动到对面[illegible]就能通过。

通过后需要从跳下平台，跳下平台后有一个敌人，来到通道，中间[illegible]有二个敌人，右边两个平台也各有一个，小房间有一个[illegible]的敌人。

[illegible]电梯到达[illegible]有一个敌人出现，做好准备，[illegible]到电梯上方，[illegible]到对面利用[illegible]，[illegible]要小心[illegible]



条激光的移动。取得弹药后，当然可以利用升降梯下，但是我们可以利用外壁爬到对面，取得情报后再往下滑行。底层有八个敌人，并且都是特工级别的人物，可以利用诱饵将他们吸引过去后，跑到目标处，有一个重装士兵把守着，要小心。随后往大门右边[illegible]的电脑来停止开关，这里可以通道来前进，会安全许多。建议先前往A点，有一个制造侦查坦克的特工和高价值目标。放倒他们后，来到B点和C点，各有一个敌人在。中间通道还有不少敌人，不过因为实力很强，尽量避开他们。完成后利用楼下通道到达后方终点关卡所有的击杀。

剧情后，转到布里格斯（Briggs）这边，按照剧情将主管杀死后，切换回山姆（Sam）操作，夺走敌人武器后迅速往前跑。最后需要与他来个一对一对决，由于他的奔跑速度极快，因此需要在他跑过身的时候迅速接近，他跑动的时候最好也要到身后一定的距离，等靠近他后需要近身攻击瞄准他的胸部来上一枪，就看目标走近与他搏斗的时候按下近身攻击的按键就能完成最后的任务。



最高难度潜入路线

[illegible]关卡开始时从左侧进入，沿小路前进，途中注意装甲兵和狙击手，从小路最尽头的门口出来，穿过广场从后门进入目标建筑。目标所在的房间有许多门可以进入，走进门后的第三个门，单摇摇杆可以不惊动任何敌人到达目标位置。成功侵入后可以在这里制作调查，等待敌人再次走到门口时单摇摇杆原路返回。此房间有一个电电，但是在不击倒敌人的情况下很难收集，所以请玩家自行斟酌。

[illegible]在通风管道中躲机关过后来到地下基地，从右边近处的通风口跳到地面，再迅速跳到下层的通道中可以直接躲过敌人。开门之后门口前就有一名敌人，等他离开后跳上管道，等另一边的两名敌人离开后通过，前面的房间建有人在[illegible]，从右侧的两名敌人刚才所走的角落进入通风口。从通风口出来看清楚敌人的位置，找准时机由左侧直接进入右侧房间。进里面的门口有一名敌人在那比较等待时机的距离，可以考虑用带电瓦斯弹放倒进门。

[illegible]关卡开始上管要跳过一条水管的地方时，不要上水管，沿右侧可以从侧墙直接滑下，然后一大段漆黑无光的走廊。到达另一处时需要先不要滑下，利用外墙躲到对面，取得情报后来到[illegible]，再下层不要着急跳到地面，等敌人离开后再跳下，之后向右，避开敌人位置，确定安全后移动到右侧方的楼下，再次确认敌人位置后钻过前方进入房间，进入右边的小门，穿过通风口。

[illegible]接下来是关卡中的最后一段潜入剧情了，此处总共需要进入三处房间，关卡设计之巧妙令人叹服，且路线十分丰富，此处仅提供一种路线供大家参考。入侵顺序为CBA。顺下通风管道向右进入房间，一路向右前进，等待时机小心走廊上的敌人，穿过走廊再次进入管道来到C房间，此房间十分安静，等待敌人走到门口时上前入侵，之后原路返回，从有许多显示器的监控室的角落进入地下管道，出来后跳上屋顶的通风口，在通风管道里正走的出口就在B点的上方，等下面的敌人从B点电脑前离开后跳下。从B点墙角的通风管出来，躲在角落等待提示音后跳上屋顶的水管来到尽头，等敌人走开，经过摄像头进入房间，之后向右走，开门进入小房间，从角落的通风口进入，最高价值目标在发表演讲时利用滑铲来到身后，侵入A点利用滑铲返回通风口，来到摄像头前左转进入之前锁着的门，左转右转进门，跑路前进即可到达目标地点。

[illegible]剧情后，转到布里格斯这边，按照剧情将主管杀死后，切换回山姆操作，夺走敌人武器后迅速往前跑。最后需要与他来个一对一对决，由于他的奔跑速度极快，因此需要在他跑过身的时候迅速接近，他跑动的时候最好也能保持一段的距离。等靠近他后需要近身攻击，瞄准他的胸部来上一枪，朝着目的地走，与他搏斗的时候按下近身攻击的按键就能完成最后的任务。

霍金斯海堡 挑战 Hawkins Seafort

在这一关不能被任何敌人发现，因此需要加倍小心。干掉入口处的两个敌人之后，来到A点附近，由于其中一个敌人带有头盔，建议先用狙击手掉之后迅速干掉另外一个敌人，打开右边的门。从外墙爬到上方可以取得情报。之后打开左边的门（就是有飞机的那个房间），迅速将敌人干掉。这里还有一个守备，从中间的门进入，到达B点，这里有红外线激光，需要小心通过。也可以找到紫色的开关，打掉即可。黑入B点的手机后，右边的第一个房间可以黑一部手电。来到屋子顶部，利用狙击枪干掉在灯塔上的人之后，将水池旁边的两个敌人标记击杀。完成C点任务后之后可以通过原路返回，来到出发点即可完成任务。



边境交界 挑战 Border Crossing

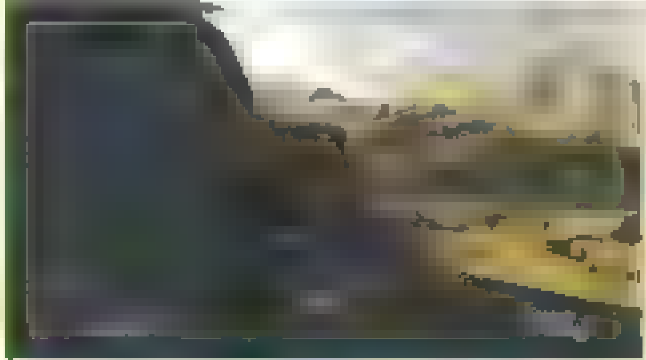
[illegible]门口有三个人把守，接近A点的时候要小心门口的监视摄像头。A点屋子没有敌人，沿着楼梯跑到二楼有情报可以取得。来到B点，这里有三个敌人，其中一个带有头盔，还要小心C处敌人的狙击手。取得B点资料后，从左边小屋进入，有一个重装甲的敌人，到达楼梯口时，先不要上去，干掉一个重装敌人后，从楼下小屋进，里面有一台电电可以入侵。由于这个房间的镭射线很多，要小心。侵了电电位置可以把镭射都关闭。到二楼，干掉另外一个重装敌人。从挡住的门旁边进入，避开镭射取得C点资料。随后爬山山道，要小心铁门旁边的摄像头。路上有一个高价值目标。到最后的位置需要开启声纳确定地雷位置，避开后到开始的地点，完成任务。

鸦片农场

挑战

Opium Farm

第一部分在没被敌人发现的情况下需要干掉十一个敌人，如果被发现了需要干掉十八个。其中有掌居峰和重装甲敌人在。开场后玩家可以翻着楼梯上去，这是一个有利的位置可以狙击敌人。中间那个圆形的地方有一个情报箱，敌人当中也有一个高价值目标。要早目标接近进入室……部分……第二部分……部分要点，也是要干掉全部敌人的……可……深处一个……屋子内有笔电可以入侵，建议本关要用狙击枪会比较方便。



巴基斯坦大使馆

挑战

Pakistani Embassy

需要在敌人的6波攻击中存活下来，在一开始的时候就能看到情报箱和笔电可以侵入；笔电在二楼，而情报箱需要从旁边的管道爬过去取得。每波敌人从十个到十五个不等，其中第三波开始会有狗作为敌人出现，需要小心，建议利用场地和敌人周旋。

鱼市场

挑战

Fish Market

本关类似之前的科比（Kobin）关卡，第一部分要求干掉十一个人。开场有两个敌人在右边，左边桥上也有两个人。往深处，有三个敌人守卫，左边路上有两个，里面还有两个。建议先干掉外围的人之后，射击有光线处的敌人……内部，射击光线处敌人的位置有一台笔电可以入侵。

第二部分的公园外有四个敌人，往里面走有两个重装敌人和一个高价值目标，除此之外，其余的都是一般的敌人。建议进去后先利用狙击枪干掉敌人后，引起敌人注意。一开始……分有一个大门可以作为掩护。难度并不高……在狙击手上方……因此要跑到该位置才能拿到。

埃及大使馆

挑战

Egyptian Embassy

情报箱在左边的建筑物中，需要先从旁边的楼梯绕到……位置，往下一个楼梯走去……笔电……但是屋里有摄影机……建议在第一次的时候不要被敌人发现……剩下……个人的时候……扛起他的尸体，走进去后……打掉摄像头再黑入笔电。这几波敌人没有什么特别的，到了第三波的时候需要抓住两个高价值目标，而且三个方向都有狙击手存在。建议带上狙击枪，站在中央平台那狙击即可。

瑞士大使馆

挑战

Swiss Embassy

需要抵挡五波敌人的攻击。开始后直接往右手边上去，取得情报箱，再跑进右手边，深处2楼有笔电可以侵入，不过要注意控制好撤退……波敌人比较好对付，由于都是从前门进的，可以站在比较开阔的位置狙击。第四波敌人从后门进……定要拉好和敌人的距离。第五波需要先抓住两个高价值目标，尽量躲避在他们落单的时候解决，再杀完剩下的人即可。

血钻石矿区

挑战

Blood Diamond Mine

开始后上方有一个重装甲，下方有两个人巡逻，其中一个就是情报箱，从中间的楼梯往上爬，这里有四个敌人。干掉后往下方平台移动，有一个重装甲的敌人在，可以利用高处优势来解决。这里可以破坏摄像头，会有另外一个人前来巡逻。右边的小屋子有笔电可以入侵。

第二部分开始有三个敌人在，沿着楼梯直走下去，到达一个分叉口下去，注意有摄像头在。下去后有两个敌人，顺着走有摄像头的另一条路走，干掉下方的敌人后，到小房间干掉守护那个拿着小型炸弹的人。这样就可以使用声纳了。这里有情报箱可以取得。接着往下的道路，潜入前进，前方有两个重装甲敌人和一个高价值目标，建议先把灯打掉会比较安全，因为那是重装甲敌人的必经之路。等他走到灯照射外的范围时干掉，然后高价值目标会伺机而动，接着再干掉最后一个敌人就可以了。

黑客巢穴

挑战

"HACKERS" DEN

开场后需要注意中央的狙击手，搞定他时要小心。从左边进入；中间有一个敌人在桥上，顺便干掉。下去后可以看到高价值目标和另外一个普通敌人在。可以趁机干掉高价值目标后解决另一个敌人，从侧面的门到达A点。进入后往上方平台前进，里面微光里面的门可以拿着敌人的尸体走过去，按照这种方式到达B点。潜入走到外面的一个有点微光的小屋，在进入A入口的附近位置，爬上去可以取得情报箱。到C地点位置，先通过有摄像头的那通道后，干掉下方一个人，下方有一部笔电，利用中央平台爬上去，等敌人从这边下来。之后开枪打掉两个监控器，敌人就会走过来，乘机干掉敌人。最后按照原路返回起点即可。





俄罗斯大使馆

挑战

Russia Embassy

在一个小房间内有一部电梯可以入侵，建议以电梯为目标，躲在另一侧门，等待右边的敌人进入的时候干掉他，扛着他的尸体通过前面的铁门进入电梯。[illegible]在对面楼，但是需要先爬上[illegible]的上面，利用滑索滑翔过去拿到。敌人一共有五波，最后一波会需要狙杀两个敌人，这是唯一一种方式。在[illegible]和对面的楼之间穿梭前进，利用狙击枪先在平台上攻击敌人，等到敌人聚集起来的时候再到安全的地方，[illegible]可以利用[illegible]偷袭敌人。

走私者建筑

挑战

Smugglers Compound

第一个场景中车后的两名敌人可以两人合力从高处跳下同时暗杀，此后前方左右各有两名敌人，再前面有包括一个盾牌兵在内的4个敌人，消灭后上前方有两个敌人，稍远处有一个带盾的敌人，直接上前一一解决即可。左侧的河道和右侧的山坡上各有一个敌人，其中右侧山坡上的敌人可以爬到墙壁上从上方悄悄解决。此后上桥，桥上包括高处在内共有5个敌人，此处建议一个人从桥下绕到后面前后夹击，[illegible]进入下一个场景，[illegible]个村庄。左前方和右边各有一个狙击手，两个狙击手的脚下分别放着[illegible]和[illegible]，[illegible]另外[illegible]区域有[illegible]，[illegible]两人[illegible]UAV[illegible]，此处[illegible]敌人[illegible]，[illegible]后可以[illegible]使用UAV[illegible]。如果有[illegible]中枪，因为[illegible]的问题。

飞弹工厂

挑战

Missile Plant

此关开头是强制潜入，被发现则直接任务失败，注意本关中每个经过等待的大门都是要两个人同时才能打开的，所以要两人一起行动。第二个区域内有本关的情报碟，在场景中间的卡车的车厢上。本关需要注意的地方是洞窟里要小心墙上的地雷，如果看不清可以打开夜视镜。通过高墙后来到的区域刚进来时是没有照明的，此时应该朝目标地点前进，速度快的话便能在照明恢复前到达大门。这里最后的战斗一共有四波，其中最后一波增援敌人中有一个带头盔的敌人便是重要目标。屋内还有本关的笔电，就在第二次按开关的柜子里，非常容易找到。

Voron基地

挑战

Voron Station



本关的刚开始的区域内有两只狗，建议从左侧或右侧向前推进，[illegible]。[illegible]后[illegible]是[illegible]都要[illegible]。[illegible]区域内的一个[illegible]的敌人是本关的重要目标。另外本区域还有一个[illegible]，[illegible]区域[illegible]，[illegible]台上有情报碟，需要从[illegible]。[illegible]两条路可以走，[illegible]，另一条是右侧的一个[illegible]。两人[illegible]，[illegible]的[illegible]。[illegible]区域[illegible]，[illegible]内有一名敌人，[illegible]的情况下[illegible]，[illegible]本关的笔电。[illegible]两人[illegible]敌人的[illegible]，[illegible]敌人的[illegible]，[illegible]解锁成就“[illegible]”。

弃城

挑战

Abandoned City

本关有许多狙击手和敌人，建议其中一人带上一把消音的狙击枪。关卡开始处有很多狙击手，但只要能连射就可以轻松地狙杀大多数敌人。前进至[illegible]的地方时两人要分开，左侧的视野更加开阔可以看到前方整个区域内的两名敌人和一个狙击手，建议用狙击枪将其依次击杀，另外本区域的战斗如果触发警报会引来大量敌军增援。汇合后开门，当门右前方的平台上有情报碟，[illegible]就会获得。此后[illegible]一个需要按AB两个开关的区域，此区域中二楼的一名敌人是本关的重要目标，[illegible]后[illegible]进门。本关的笔电就在正对面的二楼，也就是当前任务提示的方向的房间里，房间里还有一[illegible]名敌人。在二楼大门集合后需要按顺序按4个开关，此时区域中敌人是无限的，尽量利用天花板移动，也可以一人吸引敌人注意另一人趁机按开关，全部四个开关按完后便不再刷人了，清掉区域内的所有敌人后即可离开。接下来的部分一人负责狙击另一人掩护，建议狙击手留下掩护队友通过后再迅速冲到平台上。最后在平台上的战斗一定要格外小心，此处如果死亡后读档的话会出现不刷新敌人的bug导致无法过关，如果遇到bug只能退出游戏从头再打一遍。全歼敌人后飞机到来，Briggs [illegible]合作任务结束。

全成就获得指南

本作的成就的设计非常巧妙，几乎与游戏的系统息息相关，因此玩家需要精通游戏的各项系统才能顺利达成全成就。建议玩家先通一遍，在通关的时候可以顺便把大部分任务的收集给完成，将武器和防具升级到一定程度，再挑战游戏的挑战任务并且收集。在得到对游戏的系统、敌人路线和关卡设置都熟悉的情况下，可以挑战最高难度并尽量全程潜入通关。鉴于不杀人和最高难度通关的成就，不建议两个成就都同时拿，最好放在最后完成。对于网络对战的关卡，可以不用急于刷完，等到后面再进行挑战。其实套路都了打法后不难完成。至于在线方面成就的取得，在前文有所说明，就不再赘述了。大概需要30个小时才能全成就。

成就数量	1000G/47个
难度	5/10
在线成就点数	280G/9个
全成就时间	30小时以上
周目要求	无
有无影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无

Asset Retrieval
10G
成就说明　以任意难度完成Safehouse

Ambush Escaped
10G
成就说明　以任意难度完成Insurgent Stronghold

American Consumption Prevented
10G
成就说明　以任意难度完成American Consumption

Terrorist Factor Turned
10G
成就说明　以任意难度完成Private Estate

Tracker Placed
10G
成就说明　以任意难度完成Abandoned Mill

Iranian Intel Retrieved
10G
成就说明　以任意难度完成Special Missions HQ



[illegible]
10G
成就说明　以任意难度完成Transit Yards

[illegible]
10G
成就说明　以任意难度完成Detention Facility

Paladin Restored
10G
成就说明　以任意难度完成Airstrip

American Fue Engaged
10G
成就说明　以任意难度完成LNG Terminal

[illegible]
30G
成就说明　以任意难度完成Site F

[illegible]
50G
成就说明　以真实难度完成战役

4th Echelon Officer
100G
成就说明　完美难度完成战役
取得方法　这个成就的难度可以算得上是数一数二的，由于真难度下敌人会迅速发现玩家身影，而且给予玩家的伤害很高，声纳的范围也变小，因此建议在熟悉了游戏的关卡设计和敌人的配置之后再完成

HVTs Secured
10G
成就说明　捕获20个高价值目标
取得方法　高价值目标必须近战才能捕获，尤其要注意黑头蓝的重要目标必须在没被发现的情况下背后偷袭才能捕获。而且目标一旦被杀死，就必须重新开始任务才能进行收集，此项收集要靠必须通过当前存盘点后才会记录

Intel Acquired
10G
成就说明　收集24个情报点
取得方法　获得后会立即算入收集列表里面，即使不完成关卡或者死亡也没有问题

Data Security
10G
成就说明　侵入23部电脑
取得方法　因为黑客电脑有自毁程序，一旦被发现就会马上销毁，因此必须在潜入状态下收集。遇见有镭射线的地方，需要打昏敌人的身体通过

Upgraded Gear Accessed
10G
成就说明　为一把枪购买所有的升级
取得方法　进入游戏后立刻上楼找Charlie升级武器，开始时的7000G能够将默认手枪升满，此后立即退出游戏读档重来即可。如果错过了开头的机会，则建议升级特种部队武器中的十字弓，这把武器只有一个配件，而且第一个配件[illegible]

C&C Optimized
20G
成就说明　完整升级总部
取得方法　和Grim对话后即可进入飞机升级菜单，由于游戏中的金钱并不难取得，要完整升级并不困难

Tactical Style: Ghost
75G
成就说明　在7个任务中精通幽灵风格

Tactical Style: Panther
75G
成就说明　在7个任务中精通猎豹风格

Tactical Style: Assault
75G
成就说明　在7个任务中精通突击风格
取得方法　这三个成就要求在任意7个任务中达到目标分数，具体如何获得特定风格的分数请参考前文，也可以在ShadowNet的Progress页或者Briggs处查看。推荐选择正常难度，因为正常难度是获得精通所要求的最低难度，更高难度下虽然杀敌获得的分数更高，但是目标分数也相应提高，可谓得不偿失

Enhanced Lethality [illegible]
成就说明　于14秒内使用处决击倒4名敌人
取得方法　选择Charlie的支线任务第一关Pakistani Embassy，难度选简单，装备全穿加护甲的，当到达第二楼时，提前要等在马路中间，敌人只会从左右两边的两个门进入，标好三个人后选择人较少的一边上前近战，等待被标记的三个人进入射程发动处决，然后迅速寻找下一个目标上前近战并标记另外三个人后迅速发动处决。最低难度和超高的护甲在下来是没问题的。难点在于发动第一次处决后要迅速找到下一个目标近战攻击，然后在换打的同时标记出另外三个敌人，多试几次就能成功

Evidence Concealed
10G
成就说明　藏匿5个尸体
取得方法　本成就是累计的，即使不刻意去拿在通关的过程中也会自然而然的解锁。如果想刻意去拿本成就的话可以选第一关，击倒敌人后前面就是一个垃圾箱，将尸体抱起丢进去后读取上一个检查点重复即可

Distraction Tactician

10G

成就说明 吸引敌人过来，他们在调查时不被发现下击倒他们

取得方法 可以利用枪口哨等方式吸引敌人过来，然后绕到他们后边击倒或者离开一段距离用枪打倒即可

Tri-Rotor Functionality

10G

成就说明： 使用三翼小型无人机关闭一个安全装置

取得方法 购买三翼小型无人机并升级至第二级。建议选择第六关Special Missions HQ，在关卡开始的地方放出飞机，沿路飞向附近的一个摄像头，对着摄像头发射脉冲即可

Hostile Shield Secured

10G

成就说明 徒手击倒一名持盾的重装兵并取得他的盾牌

取得方法 在主线任务的Special Missions HQ中会遇到一名持盾敌军，击倒后拾起盾牌便能获得此成就。如果错过了可以选择Kobin的支线任务第一关Opium Farm，开始不久的地方便有一个持盾敌军。注意此成就要求不被敌人发现的情况下击倒持盾敌军，被打死后即使捡起他掉落的盾牌也是无法获得此成就的

Hostages Secured

[illegible]

成就说明 拯救Transit Yards中的人质

取得方法 关卡开始时带上升级满的十字弓和催眠手榴弹，到关底最后一个车厢时会有两个敌人抓起人质当挡箭牌，朝两人中间丢一颗催眠手榴弹或者冲两人一人来一发十字弓的催眠弹即可轻松解救人质获得成就。如果不介意杀人成就的取得，直接利用处决或者狙击射击都行

ShadowNet Online

5G

成就说明 取得ShadowNet扩展新消息和挑战

[illegible]

10G

成就说明 完成的单人游戏的一关中不被发现

取得方法 低难度下可以轻松获得，即使暴露警告完全变白，只要这时迅速击杀这名敌人即可。只要暴露警告没有变红过这一关就行。熟悉关卡路线后并无太大难度，被发现只要读取上个存盘点依然可以获得此成就。推荐Safehouse和Airtrip关卡

No Kill Option Engaged

60G

成就说明 不杀敌完成全部合作关卡

取得方法 不可以使用手枪等火器杀敌，不可以使用匕首近战杀敌，不可以将敌人从窗户或楼梯处推下去。但是可以使用徒手近战击倒敌人，可以在徒手的情况下从高处跳下击倒敌人，可以使用催眠手榴弹和十字弓的催眠弹等Ghost风格的武器击倒敌人。每关的完成情况可以在选择任务的时候按RB切换到第二页。[illegible]和十字弓的催眠弹，这些武器的催眠弹效果其实和用手枪打没多大区别，只是射得好了些。或者被发现了再读进度

Combined Op: Successful

5G

成就说明 与[illegible]完成合作模式任务

Infiltration Operator

30G

成就说明 完成全部Anna Grímsdóttir的支线任务

Extraction Operator

30G

成就说明 完成全部Charlie Cole的支线任务

Combined Operator

30G

成就说明 完成全部Isaac Briggs的支线任务

取得方法 他的关卡需要合作才能完成，单独一个人不联网的话是无法完成的

Hunter Operator

30G

成就说明 完成全部Andriy Kobin的支线任务

Elite Killing Team

15G

成就说明 与一名队友进行双处决击倒一名戴头盔的敌人

取得方法 合作任务中经常会遇到戴头盔的敌人，标记好后两人靠近，敌人进入射程后会自动进行双重处决的提示，队友确定后发动双重处决，可以直接干掉戴头盔的敌人

Lead Interrogator

10G

成就说明 在VORON Station完成审讯中的合作模式

取得方法 VORON Station是Briggs支线任务的第一关，流程中会有一段使用手机扫描人质脸的部分，此时使用右摇杆保持手机扫描脸部，两个人中率先完成扫描的人获得此成就

Support Ops

15G

成就说明 在SvM模式中救助队友10次

Lethal Versatility

100G

成就说明 在SvM模式中的每一个模式中都赢得一场比赛

[illegible]

15G

成就说明 解锁一个佣兵的轻机枪

取得方法 在购买了佣兵的自定义装备槽后，自定装备购买两把轻机枪中的任意一把。两把轻机枪都需要一个解锁币

Personal Kit

15G

成就说明 解锁一个自订的多人连线装备槽

取得方法 首先需要在SvM中到达5级，然后花100000元加一个解锁币购买一个装备槽

Trusted Agent

50G

成就说明 在SvM中达到等级10级

Rated Hacker

25G

成就说明 一场黑名单或标准模式的SvM游戏中黑入一台主机

Rated Intel Courier

15G

成就说明 在情报模式中将情报成功携带情报返回基地

Rated Aggressor

15G

成就说明 在上传控制模式中控制期间成功占领一个据点

Officer of the Day

15G

成就说明 完成一次每日挑战

Seven Day Duty Shift

30G

成就说明 完成一次SvM每周挑战

取得方法： 挑战可以在ShadowNet中查看完成进度，剩余时间等信息

多人成就刷法

本作的多人成就最少只需两人就能全部拿到。"[illegible]"从[illegible]最开始只要[illegible]10级[illegible]能累计获得[illegible]就是[illegible]

首先就每个模式玩一遍，除Team Deathmatch外其他四个模式都可以单人开始游戏并[illegible]uprising control三个模式[illegible]最下[illegible]Infiltration模式[illegible]佣兵，就是上边的[illegible]。所有模式的难度设置都调成最少，speed选instant，之后开始游戏后直奔目标地点，[illegible]接着start暂停游戏，退回大厅[illegible]这些会判定为你获胜了。Team Deathmatch需要两个人，每进一个人，[illegible]即可。

[illegible]在每个模式玩一遍的过程中，会将其他三个[illegible]模式[illegible]的成就解锁。

[illegible]这个成就同样需要两个人，[illegible]Blacklist模式，Hack Limit为3，Hack Speed为instant，两人都[illegible]，会用一个终端机，两个人[illegible]一个人开始黑终端机，另一个人去[illegible]助攻，重复10次即可。

[illegible]单人[illegible]三个终端机，[illegible]，不算[illegible]一局大约1分钟左右，基本上一[illegible]升一级，10级也就二十多分钟的事情。


真三國無双7
美编
Koei Tecmo

基础知识

本游戏准备了相当详细的教学课程，在标题画面中用导字作为标记。本作的教学课程做得非常详细，甚至可以说是详细得有些过头。教学课程分为基础及重要两个部分进行，不过内容大同小异。

版本须知

X360版因为发售日晚了PS3版4个月，因此游戏一上来自带PS3版的最新更新，和PS3的初版相比，变化主要有：

· 修正了将星模式存在的不少问题，如部分特别台词不能再生、仿造获得的报酬无法保存的问题

· 修正了部分动作导致死机的问题，如无双乱舞空中无双、大部分角色的觉醒乱舞

· 修正了游戏系统的部分错误，如部分事件再生的延迟，在大本营中按START键有时无法调出菜单，对部分物体攻击无效等等

· 修正了游戏平衡性和其他BUG，如虎战车厚通无限蓄力张飞的EX攻击指令错误、王异的无双判定、自由模式结局分歧关卡IF无效等等

· 追加了真·觉醒乱舞后使用的道具可以自动回复的功能

· 追加了武将列表可自动排序的功能

· 武器进行强化锻炼后的结果不再完全随机

至于PS3版中新追加的曹丕、张飞等人的EX攻击、将星模式的改良等，X360版均已同步

但X360版的初版仍然存在着一些新的问题，这主要表现为：

· 在线合作游戏中作为2P加入的玩家有几率掉线

· 部分成就"真·无双"无法获得

· 部分武将的严重平衡性问题

官方已经推出补丁修正了以上问题，玩家需要在游戏更新之后再开始游戏

画面解说

1 敌将情报：表示敌人的姓名、体力、武器和相性。武器的图标代表种类，图标的颜色代表相性。蓝为天，绿为地，红为人。

2 目标指示：显示目前正在与玩家对战的敌将。当敌将不在屏幕内时画面中还会有箭头指示，但此功能对多名敌将无效

3 相性情报：蓝色水晶表示玩家有相性优势，红色感叹号表示玩家处于相性劣势，两者皆无则表示相性对等

4 觉醒槽

5 无双槽

6 体力槽

7 装备武器：左边表示当前使用的武器，右边表示备用武器。图标代表种类，颜色代表相性

8 击破数

9 地图

10 士气和剩余时间

本作不再于游戏界面上显示状态上升效果，不过玩家可以从游戏画面中自行判断。如果玩家手上的武器发出金光，代表当前处于攻击力2倍的状态；如果玩家身上散发出白光，代表当前处于防御力2倍的状态。如果玩家在移动时出现残影，代表当前处于移动力增加的状态。不过残影只会出现于开始移动的瞬间，在移动过程中不会再次出现。



键位说明

键位	效果
左摇杆、十字键	移动、菜单
右摇杆	调整视角
START	调出菜单
X	普通攻击
Y	蓄力攻击
A	跳跃、上马、下马、爬梯子
B	无双乱舞
LB	防御、受身
LT	召唤马匹
按住LT	快速上马

键位说明

键位	效果
RB	暴击攻击
RT	切换地图
RS	觉醒
Y	C1
XY	C2
XXY	C3
XXXY	C4
XXXXY	C5
XXXXXY	C6



主要模式解说

自由模式自6代之后再次回归了，[illegible]式的全部关卡，并且对部分关卡追加了用敌势力来进行的新玩法。而全新的将星模式依然是随机关卡，但无论是趣味性还是实用度都远胜于6代的修罗模式！

故事模式

本作分为魏、蜀、吴、晋、他这5个部分，魏、蜀、吴、晋的故事都有正史和假想两个结局，他势力的故事则是若干个独立的关卡与附送教学模式。同样分为魏、蜀、吴、晋这4个势力进行，不同的故事模式改为每关可以从2~4名角色中选择进行，但依然不能自由选择武将

自由模式

故事模式的所有关卡均可在这里选择，除此在故事模式中只能选择单边进行的关卡在自由模式中也可以用敌势力身份过关。自由模式可以自由选择角色来挑战，并且可以自由选择难度，在故事模式中打过的关卡成绩也会被直接继承到自由模式。这样在完成"打过全关卡""在最高难度下打过全关卡"的成就时就可以不需从头来打了

将星模式

本作的原创模式，玩家通过战斗来收集素材、召集同伴，最终目的是建成铜雀台。该模式主要用来赚钱和素材，用来培养武将和打造武器，同时也有丰富的收集要素。

在该模式中可选择的角色并不等于在故事模式和自由模式中可选择的角色。开始游戏时玩家只能从自己已经从故事模式和自由模式中打出来的武将中挑选一人来进行游戏。在实际游戏中只要将其他无双武将收为同伴，就可以选择他出击，但这并不代表该武将已经可以在故事模式和自由模式使用

同一角色的能力在所有模式中都是共通的，由于在故事模式中出现的角色大多有一定级别，因此玩家不必急于在将星模式中先行培养

鉴赏室

可以查看角色造型、过场动画、武器收集等要素，当武将打过故事模式的全部关卡后，可以在画廊模式中查看所有秘藏武器的入手方法

易武攻击



本作中玩家可以同时携带两种不同的武器上场，但在本作中进入战场后就不能再更改装备的武器。

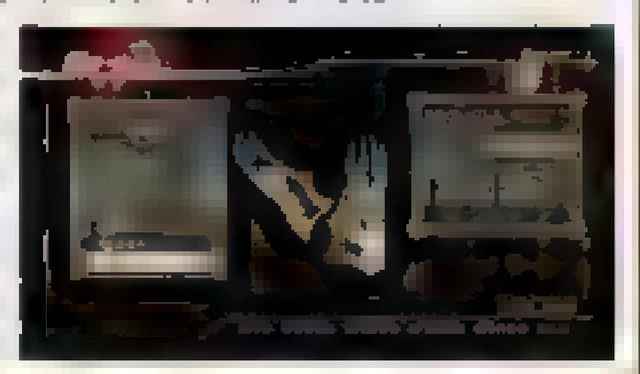
在战场上按RB就可以在装备的两种武器之间进行切换，在切换的过程中还会发动易武攻击。易武攻击的形式和武器类型有关，有攻击型的，也有辅助型的，具有特殊效果的易武攻击。在选择武器时会有一段说明文字来介绍该武器的特性。各武器的易武攻击效果是在使用该武器时按RB发动的，也有部分武器在按RB键切换到该武器时也会发动易武攻击效果（例如方天戟）。

易武攻击的一大特征是可以用在地面攻击之中[illegible]，但不能用来取消[illegible]易武攻击。另外易武攻击可以通过长按RB键来控制发动的时间，部分武器在长按RB键后还会发动特殊效果。

天地人系统

本作引入了武器相克系统，所有武器都分为天、地、人三种相性。游戏中玩家可以使用的77种武器中，每种武器又分为7个级别，除了有固定属性的秘藏武器和相性固定为天之外，其他6个级别的武器的相性并不固定。

天、地、人三种相性会按照天克地、地克人、人克天的关系，构成有如石头剪刀布般的循环相克。这个相克系统会对攻防产生直接而重大的影响，并且部分相关系统有直接关联。就是武器的相性可以用颜色来区分：



性，蓝色为天，绿色为地，红色为人。当玩家克制敌将时，不仅攻防加强，而且可以发动旋风连击；当玩家被敌将克制时，不仅攻防减弱，而且玩家除投技和无双外的招式均无法对敌将造成硬直，但可以发动易武反击。友军NPC和除敌将外的其他敌人没有武器相性的设定。

无双乱舞

本作的无双槽采用分段式，初始时有1条，升级后可以增加到3条。无双槽的增加方式和过去大同小异，包括攻击敌人、受到攻击、红血时自动回复、在战场上吃到补给道具等。此外坐骑也拥有自动回复无双槽的技能（如赤兔马）。

本作的无双乱舞采用固定数式设定，不会因玩家是否由无双槽[illegible]而产生效果上的差别。另外，角色每次只消耗一条无双槽，不存在老版无双的情况。无论武将使用什么武器，其无双乱舞都不会变化。本作每名角色都有3种无双乱舞，即无双1、空中无双、无双2，各角色的3种无双发动方式及条件请见下表。



本作中有真·无双乱舞的设定，发动条件与以往基本一致，角色能在红血时发动真·无双乱舞。此外真·无双乱舞还有一个特殊之处[illegible]，两名玩家同时在一定时间内先后按下B键就可以发动合体无双，合体无双的威力更强[illegible]，并且将B键[illegible]自动转为真·无双乱舞。

种类	指令	习得条件
无双1	地面时按B	初期拥有
空中无双	空中时按B	1段解锁
无双2	按住RB键后按B	24级解锁

EX攻击

游戏中每名武将都有且只有一种得意武器，该武器会有EX标记。武将在使用得意武器时才能发动EX攻击，指令为特定段数的C系攻击后按Y。EX攻击发动时会出现明显的分身。与易武攻击一样，EX攻击也分攻击型和辅助型两种。本作的77名角色都各自对应77种得意武器和77种EX攻击。

EX攻击的指令可以在按START键出现的菜单中查看。EX攻击是各武将机[illegible]的招式，但由于C5、C6需要等级达到一定的程度后才能学会，因此EX攻击在C5、C6之后的角色在初期就无法使用EX攻击。

旋风连击

旋风连击是玩家克制敌将时才能发动的技巧。克制敌将时，屏幕下方敌将的气力槽上会出现一个蓝色的标识，这就是气力槽。除无双外的任何攻击都可以削减敌将的气力槽，当敌将的气力槽被打空时就可以在攻击命中后按键发动旋风连击。敌将被打至空中时，一样可以发动旋风连击，而且空中连击能够更快地削减气力槽。

旋风连击发动后无需按键即可自动追击，追击过程中全程无敌。旋风连击具有很高的伤害，大范围的技巧，发动中对于目标敌将外的敌人也造成伤害。旋风连击中无法使用其他攻击手段，仅在收尾阶段可以用无双槽进行追击。旋风连击打中多名敌人时追击数很高，可以[illegible]槽、无双槽。在玩家没有好的相性武器时，旋风连击是高难度下的重要进攻手段。

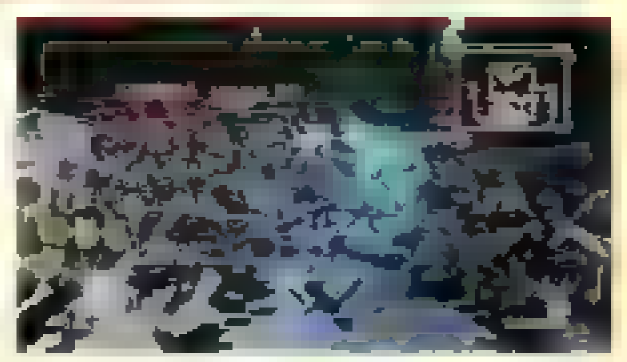
易武反击

易武反击是玩家被敌将克制时才能发动的技巧。此时敌人头上会出现特殊的感叹号，在这种情况下只要在敌人发动蓄力攻击时就会出现特色光芒提示，这时发动易武攻击就会自动进化为易武反击。易武反击的形态和易武攻击完全不同，人物会向敌将进攻并自动切换为另一把武器，而且会在短时间内进入攻防加强的状态，同时受到攻击也不会出现硬直，可以借此来一举扭转不利的局面。易武反击同时也可以大幅增加觉醒槽。

由于易武攻击是可以用来取消[illegible]，当玩家使用普通攻击时如果发现敌将发动了蓄力攻击，也可以按RB来发动易武反击。但如果已经被敌人打成硬直状态了就无法用易武攻击来反击了。另外防御状态中也可以使用易武反击。



觉醒



4代独创的觉醒系统再次回归。和4代通过击破敌将获得觉醒印的方法不同，这次游戏有专门的觉醒槽，只要蓄满即可按R3发动觉醒。增加觉醒槽的方式是攻击敌人，而易武反击和高连击数更是能令觉醒槽大幅增长。发动觉醒状态后，玩家的攻击力、防御力、移动速度、攻击范围均会大幅增加，同时受到敌人的攻击也不会出现硬直，而且无双槽会无条件变满。

发动觉醒后，觉醒槽会不断减少，减为零时就会结束觉醒状态。在觉醒状态中，无双槽会变为一条不分段的计量槽，长度则取决于角色的等级。拥有3条无双槽时，觉醒中的无双槽就会达到最长。在觉醒状态中任何时候都可以按B发动觉醒乱舞，而在觉醒乱舞中即使觉醒槽归零也不会提前结束。因此一般来说都是到最后阶段发动比较合算。

觉醒乱舞的方式和6代之前的无双乱舞比较相似，按住B不放可以持续攻击。用觉醒乱舞对敌人造成一定伤害后，就会自动补出末段·觉醒乱舞[illegible]。觉醒乱舞时的攻击方式会发生变化，另外在结束之前会[illegible]，在乱舞途中[illegible]，无双槽依然会消耗[illegible]。如果玩家单纯[illegible]在战场上打[illegible]，[illegible]一个觉醒乱舞[illegible]也不是问题。

成长强化

武将的强化分为两个方面，分别是人物的成长和武器的获得。本作要想培养一名角色的话比较简单，可以直接花钱将角色能力买满，但角色成长的数值是随机的。不过即使角色能力被买满，也可以花钱[illegible]

角色能力



本作角色的能力分为体力、攻击力、防御力这3种数值，无双槽由于采用分段式，所以各角色之间不再有长短的区别。3种能力的成长方式有两种，分别是升级和购买。本作中每名角色的最大等级为99级，每升一级时角色能力都会得到成长，但具体数值是随机变更的。当达到99级时角色的3项数值大约是700多点，而实际上最大值是1000，这剩下的200多点数值就只能通过游戏中的学问所中购买。要想让[illegible]能力达到最大，大约需要200万的金钱。

升级的方法和过去一样，通关时根据成绩获得经验值，另外击败敌人（特别是用觉醒乱舞）也有机会出现增加经验值的道具。本作升起级来实在比较容易。本作赚钱明显更简单，[illegible]的玩家不[illegible]20万[illegible]了。

等级	新增招式
1	通常攻击5、空中无双
18	C5
24	通常攻击6、无双2
29	C6

系统适性

系统适性代表武器和角色的契合度。系统适性最高为4星，最低为1星。系统适性会随着等级上升而增加，但每个角色的系统适性是天生就固定好的。在查看角色资料时，就要看取相对应的武器的系统适性为1颗金星+3颗黑星[illegible]系统适性目前为1星，但之后[illegible]提高至4星。



系统适性只影响攻击了解成以及发动特殊动作。特殊动作限定于4星才能发动。全部武器共有4种，通过装备对应武器的天赋技能可以在系统适应不足4星的情况下发动特殊动作。以下是4种特殊动作的效果。

名称	作用
轻功	[illegible]中按A键可以使出高速移动，用来追击或取消硬直很不错
[illegible]	蓄力攻击中按X键可以使出突止，熟练掌握的可以形成有效的连击
转身	受到攻击时按A键可以使出翻身回避，用来避免受到更大的伤害
旋风	通常攻击附加吹飞打击效果，增加乱军中的安全系数，但也会影响部分招式效果

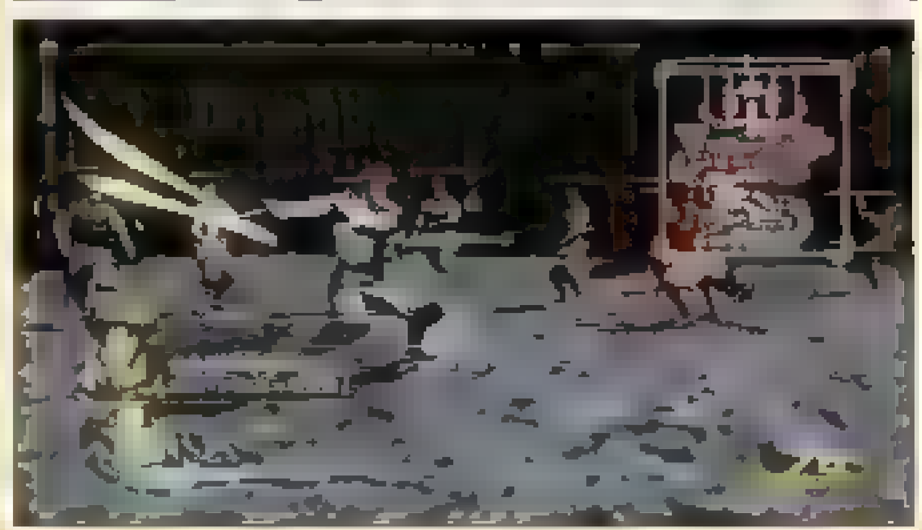
武器概述

本作共有77种武器，每种武器又有7个级别的分支，这个级别不是显示具体的数字，而是以画面中武器的星数从上到下排名的。这7级武器区别如下表所示。

在可以购买的武器中，4级武器是最高等级的，[illegible]模式里[illegible]级别的武器[illegible]可以购买。5、6级武器的获得比较麻烦，共有[illegible]种途径，分别是[illegible]在战场[illegible]获得、在修罗模式的武器商店中随机购买、修罗模式通关后的奖励。在修罗难度下故事模式的最后几关中，5、6级武器的出现几率大幅增加。至于7级武器也就是过去系列传统的最强武器，在后文会详细介绍。

本作可持有的每种武器数量不设上限，但全部武器加起来有一个数量上限，超过这个上限之后将无法再获得新的武器。如果出现这种情况就要卖掉武器。卖武器也是本作最重要的经济来源。如果是在战场上出现武器全满的情况（例如打出稀有武器却无法获得），由于不能当场卖掉，就只能在武器选择画面中按X键选择扔掉了。

级别	名称	备注
1	1颗铜星	
2	2颗铜星	
3	3颗银星	
4	4颗银星	
5	1 3颗金星	独有武器，属性级别高，不可炼化，仅几率获得
6	1 3颗金星	独有武器，属性级别高，不可炼化，仅几率获得
7	5颗金星	秘藏武器，需要满足特定条件才能获得，不可锻炼



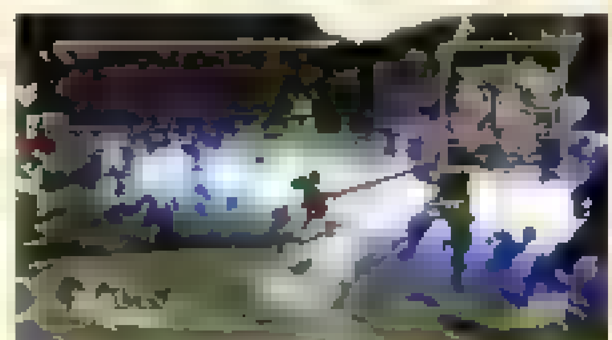
武器属性

本作中每种武器都可以附带属性以及武器附加能力，共有7种属性，每种属性的最高级别为10级。本作的武器属性和附加能力都是互相独立的，实际上包含了传统意义上的属性和附加能力。

武器属性

名称	效果
火炎	附加火属性追加伤害
冰结	一定几率将敌人冻结
雷击	附加雷属性追加伤害
斩击	一定几率发动的按比例扣血伤害，对杂兵一击死
旋风	必定发动的按比例扣血伤害，无视防御
猛毒	附加毒属性追加伤害
闪光	击中敌人一定时间后再次爆发

本作的兵器属性和兵器附加能力是混在一起的，属性依然是只有可以带属性的招式能发动，绝大部分C技。属性分为火炎、冰结、雷击、斩击、旋风、猛毒、闪光七种，平衡性相当惊人。



1 火炎：和历代一样，是使敌人着火后持续减血，但即便是10级的属性的威力也是相当低，不推荐。

2 冰结：一定几率使敌人冻结，冻结后不能动，只能挨打，并有少量伤害加成。和之前作品的不同之处在于本作中的冰结是可以冻住空中敌人的，并且被冰冻的人并不会像以前那样立即被冰倒下，而是继续保持冰冻住玩家鞭尸，直到自然解冻。导致玩家不能迅速收拾完走人。冰属性虽然安全，但附加伤害可以忽略不计，和斩击、旋风那些暴力属性相比，实用性低了不少。一般用在冰住敌人后配合强大的攻击如无双之类，实现不浪费的输出伤害。

3 雷击：命中敌人后附加个雷击，雷击有一定威力和范围可以打到边上的人，并且有一定几率追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害，但是由于本作中气绝作为一种兵器附加能力独立了，因此带属性的气绝效果就没了，实用性也随之下降。

4 斩击：一定几率对杂兵以及旅团长（含旅团长）以下的无名大众脑即死，一定几率追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害。这次斩击的比例伤害是随机出现的，因此要靠运气的，因为一击必杀效果对于武将无效，对旅团长以下都是一击毙命，因此斩属性的实用性依然是非常高的。

5 旋风：本作最强属性。作用为必定追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害，且无视防御不能。斩属性是一定几率才出比例伤害，风属性则是必出的。凡是有多段属性招式的兵器，旋风属性都能让人惊叹。

6 猛毒：和之前的毒属性类似，使对方进入中毒状态，中毒状态时受伤增加，10级的毒只能增加少量的伤害，其他用途的暴力程度还是不够。

7 闪光：全新的属性，大致可以理解为打中时在敌方身上埋个炸弹，延迟之后对方到一定伤害时就会发出一个超诱爆，爆炸一样的爆炸，威力也不大，因此用途微。

毫无疑问，旋风是本作当之无愧的最强。最典型的代表就是夏侯渊的秘藏武器——“破鸾弓”，带有10级旋风，C2或C6都是一秒解决任何人的。其次是斩击，高难度下用处很大。再次是雷击，至于还是有比例伤害的。剩下的几个没比例伤害的里冰结和猛毒强一些，火炎和闪光就较弱了。

武器附加能力

名称	效果
刚健	将击溃伤害的部分值返还给敌人
方圆	可以防御后方的攻击
狂乱	体力越少，攻击力越高
猛攻	攻击力大幅上升，但防御力低下
铁壁	防御力大幅上升，但攻击力低下
乱击	无双乱舞的威力上升
连击	通常攻击的威力上升
神速	攻击速度上升
连锁	连击能持续的时间增加
疾走	击飞敌人时会出现手执大戟
吸生	攻击时回复体力
高扬	攻击时无双槽的增加量上升
昂扬	攻击时气绝槽的增加量上升
冲撃	攻击时有一定几率产生冲击波
诱雷	攻击时有一定几率产生落雷
暴花	蓄满攻击时有一定几率产生冲击波
雷发	蓄满攻击时有一定几率产生落雷
背水	红血时起身，附加攻击力2倍效果
忍耐	红血时起身，附加防御力2倍效果
疾风	红血时起身，附加移动力增加效果
报复	受身成功时受到的所有敌人造成伤害
相克	两种装备武器的属性相同时攻击力上升
相生	两种装备武器的属性相同时防御力上升
麻痹	受到攻击的敌人有一定几率进入麻痹状态
气绝	受到攻击的敌人有一定几率进入昏迷状态
除化	受到攻击的敌人有一定几率转动受惊
吸收	击破敌人时回复体力
勇猛	击破敌人时无双槽的增加量上升
英气	击破敌人时气绝槽的增加量上升
心眼	攻击防御中的敌人时会破防御
勇气	无需红血即可发动真·无双乱舞
伯仲	原来不会被敌人防御
穿尽	提高吹飞攻击到波及到的敌人的伤害

本作的兵器附加能力相当丰富，比起《无双大蛇》系列都可以匹敌，而且很多附加能力都相当实用，不同的能力可以搭配出不同的打法。

1 刚健：被打时，在对手身上产生个蓄色十爆弹，不但使其出硬直无法继续攻击，还能将一部分承受的伤害返还给他。满级时就是完全返还，他打你500体力，自己也掉500体力。这个能力在修罗难度下十分有用，敌将打你一下，自己就硬直了，带来了反击机会，自然就不存在被连到死的情况。不过需要注意的是，当兵器刚性被气绝时，对手是一个硬直状态，因此只能返还伤害，不能断招，至于敌将出旋风连击或者无双，由于是无敌的，连返还伤害都不能，需要留意。另外伤害返还不能致死，最多只能使敌将空血。

2 方圆：可以360度防御，被围殴时十分有用。

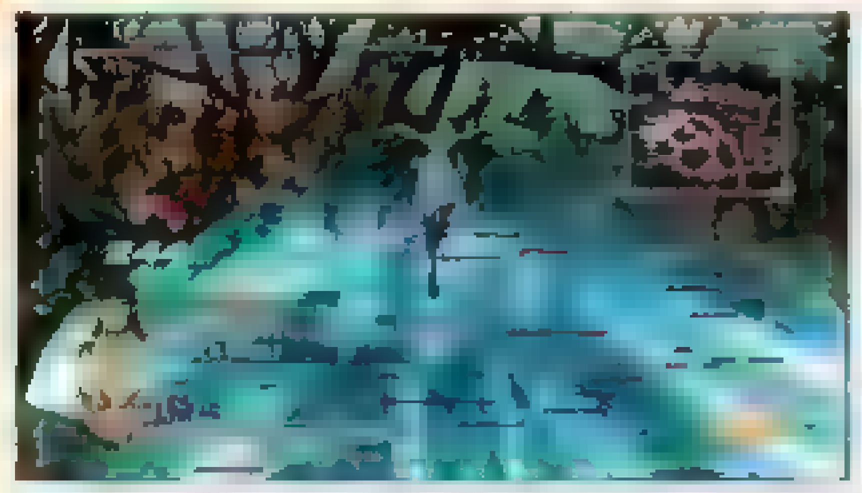
3 狂乱：体力越少，对敌伤害越高，和《无双大蛇》的背水类似。由于本作的暴力属性不少，因此狂乱的用途不是很大，在修罗难度倒有可能因此送命。

4 猛攻：攻击上升防御下降，类似于以往的背水护符，和狂乱一样实用性不高，理由同上。

5 铁壁：防御上升攻击下降，这个正好是猛攻反过来。如果这把兵器上有旋风或斩击或雷击，而这兵器的招式里又有多段属性的，那么带铁壁还是很好的，因为比例伤害和自身攻击力无关，加点防也是很好的。



6 乱击：提高无双的伤害，10级大概提高20%，对于使用无双和觉醒无双来作为主要输出的人来说，相当有用。



7 连击　随着CHAIN数，伤害有逐渐提高的効成。就是《战国无双》的乱击。由于一个觉醒无双一般都能有很多CHAIN，因此也是有用的

8 神速　提高出招速度，和《无双大蛇》的神速不同，全部招式都可以加速。出招慢的兵器如大剑、狼牙棒、斧刀、偃月刀之类的带上10级神速后会快得多。但是，一些本身出招很快的，如短剑、[illegible]之类的，如果带了很高级别的神速，出招时比较容易导致错按

9 连续　连击的持续时间延长，不容易断。总体来说没什么用

10 [illegible]：击破敌将后会增加掉落率和大[illegible]，还不是必要，总体来说没什么用

11 [illegible]：攻击对手时恢复自身体力。类似《无双大蛇》的吸生。由于加得比较少，因此总体上不如另一能力[illegible]

12 [illegible]　提升攻击对手时增加的无双量，加得也比较少，因此也并不如另一能力[illegible]

13 [illegible]　提升攻击对手时增加的觉醒槽量，加得也比较少，因此也并不如另一能力[illegible]

14 [illegible]　打死敌人时恢复一定的体力，由于增加量比较多，因此比较实用

15 [illegible]　打死敌人时多增加一定量的无双，实用性大于[illegible]

16 [illegible]　打死敌人时多增加一定量的觉醒槽，加得比较多，因此更实用。

17 [illegible]、[illegible]　任何攻击都有一定几率追加闪光的爆裂/雷击的雷电，但追加的只相当于1到2级的闪光/雷击的爆裂/雷电。其中爆裂范围较大，威力较小。雷电范围小但威力大，该爆裂对于保证出招安全，[illegible]不过这两个是可以同时存在同一兵器上出现的，[illegible]尤其是攻击范围小的兵器，有了该属性便可以变相提高攻击范围，使出招不易被打不到的小兵打掉，也能加快无双和觉[illegible]

18 [illegible]、雷花　与被打时，有一定几率出现[illegible]到2级的闪光的爆裂、雷击的雷电，来阻挡对手的出招。10级的大概有80%以上的几率出现。其实这两个的作用和效果有一定重复。若论实用性，修罗难度下，[illegible]的作用会大大超过爆花和雷花的。因为爆花或雷花即便10级也不是必发动。

19 [illegible]、[illegible]、[illegible]　红血时伤害提升身分[illegible]、[illegible]，[illegible]大概的功效，完全从《战国无双》里照搬来的技能，实际在高难度下真没多大用处

20 相性、相生：当装备的两把兵器相性相同时，攻击、防御上升，10级大概提升20%。注意只有目前使用着的兵器上的有效，两把都有的话不会叠加

21 [illegible]　攻击有一定几率使敌人进入那种被偷袭（就是从高处跳下来的奇袭）后的状态，不会进攻。用处很低

22 气绝　攻击造成的状态一定几率变为眩晕。若眩晕后打到的一下也发动眩晕可以继续晕不会浮空。这个纯粹是硬从雷属性里剥离出来的。但由于普通攻击也能发动，打晕了后敌变成浮空，有时反而有弊端

23 [illegible]：攻击时一定几率使敌人行动迟缓，通常来说用途不大

24 [illegible]　攻击正在防御的敌人会掉钱，作用很小。因为每个敌将以及旅团长都会掉兵器，拿去卖就几万出来了，将里样式还可以靠派兵前派兵后拿去提昌去卖钱，这点小钱真没用

25 [illegible]　无双变为真无双，即以往的真乱舞书。本作和前作一样，是否真无双的条件是：带有某个大属性，觉醒无双也可以带有，一般来说用途不大。不过等级不高的打修罗难度，有些斗气将防御很高，这时觉醒无双乘长时间晕也是一个办法

26 [illegible]　不会被防御崩坏，对于防御不够好（乱射技）无效

27 [illegible]　提升吹飞的敌人撞到人时的伤害，无法判断其实用性，但肯定不会太高

角色特技

本作的角色特技分为两种，分别是能力补正型和特殊动作类型。先来看看第一种，这种特技和《无双大蛇》系列的角色特技有点类似[illegible]，每种[illegible]进行[illegible]后随机获得的，需要满足一定条件才有可能在随机的情况下获得。学习这种特技不需难度，[illegible]提高习得的几率也会[illegible]。[illegible]提高游戏难度可以增加习得的几率。另外不同特技有不同的习得几率，在满足条件的状态下[illegible]

能力补正型

特技名	效果	习得条件
白刃一闪	会心一击率上升	在100连击以上的情况下击破敌将
守护者之心得	获得的经验值增多	击败处于燃烧、冻结、中毒、减速状态下的敌将（推荐用自带属性的无双技）
庆云祝福	容易获得的优质道具和武器品	击破数在1500以上时击破敌将
胜庇欢呼	敌人容易掉落战场道具	在武器相性对等的情况下击破敌将
体力之养成	体力槽的回复量增多	在武器相性占优的情况下击破敌将
无双之养成	无双槽的增加量上升	用无双乱舞击破敌将

特技名	效果	习得条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]
丹药之知识	回复道具的持续时间增加	用暴武攻击击破敌将
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	受属性攻击时造成的伤害减少	在武器相性被克的情况下击破敌将
人马一体	骑乘攻击的威力上升	用骑乘攻击击破敌将
[illegible]	攻击范围变大	战斗开始后两分钟内击破敌将
[illegible]	增加体力上限	在体力全满的状态下击破敌将
攻击[illegible]	攻击力增加	在攻击力2倍的状态下击破敌将
防御[illegible]	防御力增加	在防御力2倍的状态下击破敌将
战鼓	对部将的攻击力增加	用旋风技击击破敌将
[illegible]	对敌将的防御力增加	用[illegible]击破敌将
[illegible]	倒地时会回复体力	在红血状态下击破敌将

能力补正型[illegible]以前的道具。取得条件就类似《无双大蛇》，装备技能的等级最高为20级，本作的角色技能由于可以随时更换，因此在高难度下陷入危机时不要犹豫暂停　[illegible]，根据不同的情况随时更换，就能做到游刃有余。下面对几个重要技能进行更深入的介绍

白刃一闪　提高会心一击的发生率[illegible]。不装白刃一闪也有几率发动会心一击，会心一击发动时该攻击的最终伤害为[illegible]倍



庆云招集 增加运。主要是影响获得的兵器的质量好坏。和《无双大蛇》的运上升类似，作用是很明显的。在修罗高星关下还能较容易获得高质量兵器

战鹰欢呼 提高战场上掉落各种物品的几率。这个技能在20级后效果还是比较显著的。修罗难度下，战场上掉落包子、战神符、战神铠之类的物品的几率很低，鸡腿和华佗膏这类高级恢复物品基本绝迹。而获了20级的战鹰欢呼后，这些都会掉落。基本上一个觉醒无双清场后，满地除了经验值道具以外，还会出现很多补给品

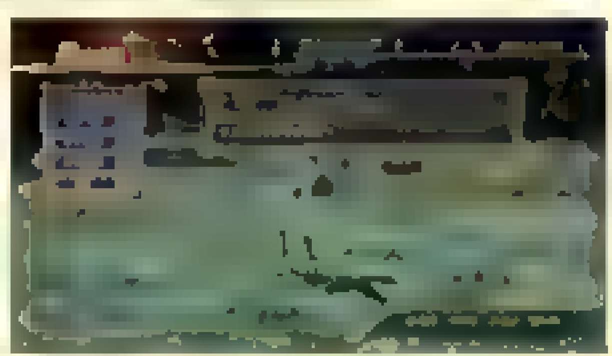
[illegible]甲秘术 降低射击攻击伤害，类似前作的射击耐性以及以主的铠甲钢。本作虽然一般时候没有过多的弓兵，但是某些关卡还是有的，再加上这作没有攻击耐性可以穿，被射到必有硬直，一只弓兵都能射你动都走不了，伤害也不[illegible]好，在技能可以在战场上更换，因此及时换上也就是了

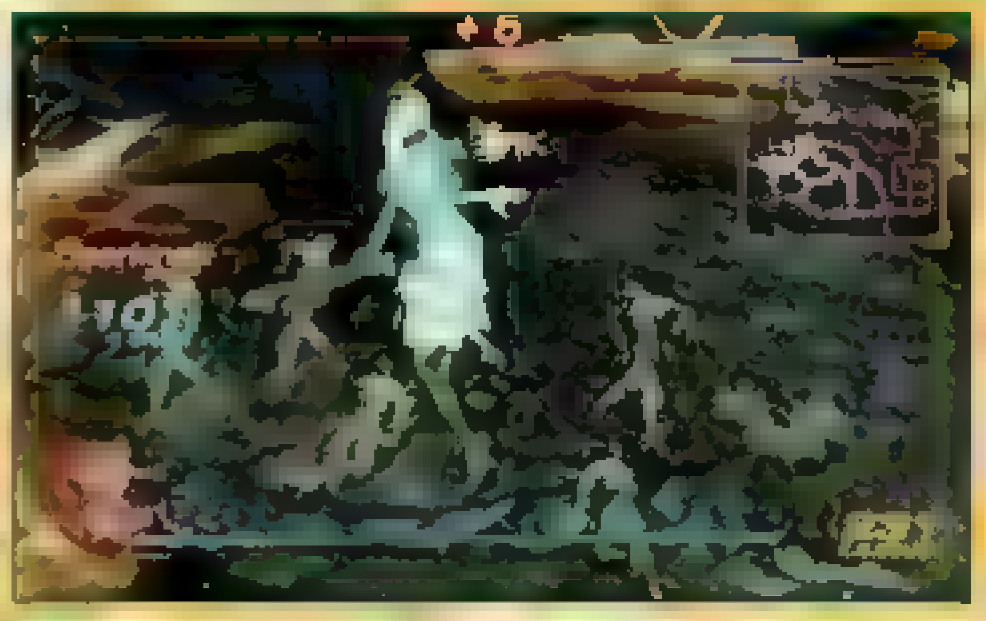
龙啸虎啸 提高打击类招式的判定长度，相当于真空书。由于从六代开始，就有很多招式是出效果类招式且先打击类招式，所有判定范围也都是后的，因此并非所有兵器都适合装备此技能

体力高涨、攻击高涨、防御高涨 分别是提升最大体力、攻击力、防御力，相当于来自显白虎牙、玄武甲。20级为提升20%。和前作不同的是，这作部使人物能力已到最100了，这些技能也还是有效的

战吼、铜心胆 分别是提高对敌将的伤害和减少受到敌将攻击的伤害。加起来相当于前作的对武将强化。20级时差不多各提高20%

[illegible]土重来 倒在地上时恢复体力，20级时加血量还是不少的。而本作的敌将在你倒地时常有用技方打背的，敌打上了就可以躺着不起来加血，或者看准与让敌将离开后再起来，最后看血了可以躺到底，这个算是另类偷懒的手机





特殊动作开放篇

[illegible]

特性者	效果	习得条件
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	诸葛亮升到50级
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	庞统升到50级
钩爪天赋	与武器系统适性无关，只要装备钩爪就能发动轻功	[illegible]升到50级
刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备刀就能发动轻功	孙权升到50级
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	蔡文姬升到50级
击剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备击剑就能发动轻功	[illegible]升到50级
圈天赋	与武器系统适性无关，只要装备圈就能发动轻功	孙尚香升到50级
[illegible]刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]刀就能发动轻功	周泰升到50级

特性者	效果	习得条件
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	周[illegible]升到50级
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	刘禅升到50级
三节棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备三节棍就能发动轻功	凌统升到50级
[illegible]剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]剑就能发动轻功	星彩升到50级
[illegible]剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]剑就能发动轻功	[illegible]升到50级
迅雷剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备迅雷剑就能发动轻功	司马懿升到50级
锡杖天赋	与武器系统适性无关，只要装备锡杖就能发动轻功	张角升到50级
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	[illegible]升到50级
双剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备双剑就能发动轻功	刘备升到50级
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	乐进升到50级
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	大乔升到50级
[illegible]刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]刀就能发动轻功	关兴升到50级
打球棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备打球棍就能发动轻功	[illegible]升到50级
多节棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备多节棍就能发动轻功	貂蝉升到50级
[illegible]铁丝天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]铁丝就能发动轻功	[illegible]升到50级
飞燕剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备飞燕剑就能发动轻功	陆逊升到50级
[illegible]叉天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]叉就能发动轻功	王异升到50级
飞刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备飞刀就能发动轻功	祝融升到50级
[illegible]天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]就能发动轻功	[illegible]升到50级
[illegible]刃天赋	与武器系统适性无关，只要装备[illegible]刃就能发动轻功	贾充升到50级
弓天赋	与武器系统适性无关，只要装备弓就能发动轻功	黄忠升到50级
两节棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备两节棍就能发动轻功	关索升到50级
偃月刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备偃月刀就能发动轻功	关羽升到50级

特技名	效果	习得条件
咒符天赋	与武器系统适性无关，只要装备咒符就能发动转身	左慈升到50级
双刃剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备双刃剑就能发动转身	曹丕升到50级
烈击刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备烈击刀就能发动转身	司马昭升到50级
连刃剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备连刃剑就能发动转身	张苞升到50级
龙枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备龙枪就能发动转身	赵云升到50级
拂尘天赋	与武器系统适性无关，只要装备拂尘就能发动转身	司马懿升到50级
牙盾天赋	与武器系统适性无关，只要装备牙盾就能发动旋风	曹仁升到50级
鬼神手甲天赋	与武器系统适性无关，只要装备鬼神手甲就能发动旋风	孟获升到50级
九齿耙天赋	与武器系统适性无关，只要装备九齿耙就能发动旋风	鲁肃升到50级
棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备棍就能发动旋风	吕蒙升到50级
车轮戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备车轮戟就能发动旋风	李典升到50级
铁锤天赋	与武器系统适性无关，只要装备铁锤就能发动旋风	许褚升到50级
战戈天赋	与武器系统适性无关，只要装备战戈就能发动旋风	月英升到50级
旋棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备旋棍就能发动旋风	孙策升到50级
双钺天赋	与武器系统适性无关，只要装备双钺就能发动旋风	张辽升到50级
双鞭天赋	与武器系统适性无关，只要装备双鞭就能发动旋风	太史慈升到50级
双头锤天赋	与武器系统适性无关，只要装备双头锤就能发动旋风	关银屏升到50级
大剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备大剑就能发动旋风	关平升到50级
大斧天赋	与武器系统适性无关，只要装备大斧就能发动旋风	徐晃升到50级
短戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备短戟就能发动旋风	韩当升到50级
斩月刃天赋	与武器系统适性无关，只要装备斩月刃就能发动旋风	丁奉升到50级
连弩枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备连弩枪就能发动旋风	郭嘉升到50级
狼牙棒天赋	与武器系统适性无关，只要装备狼牙棒就能发动旋风	庞德升到50级
手斧天赋	与武器系统适性无关，只要装备手斧就能发动旋风	典韦升到50级
铁舟天赋	与武器系统适性无关，只要装备铁舟就能发动旋风	黄盖升到50级
钩天赋	与武器系统适性无关，只要装备钩就能发动旋风	[illegible]升到50级
长柄双刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备长柄双刀就能发动旋风	魏延升到50级
铜锤天赋	与武器系统适性无关，只要装备铜锤就能发动旋风	董卓升到50级
破城枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备破城枪就能发动旋风	夏侯霸升到50级
飓霸弓天赋	与武器系统适性无关，只要装备飓霸弓就能发动旋风	夏侯渊升到50级
方天戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备方天戟就能发动旋风	吕布升到50级

特技名	效果	习得条件
枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备枪就能发动旋风	马超升到50级
狐尾天赋	与武器系统适性无关，只要装备狐尾就能发动旋风	马岱升到50级
螺旋枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备螺旋枪就能发动旋风	邓艾升到50级
九环刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备九环刀就能发动无影脚	孙坚升到50级
镰分铜天赋	与武器系统适性无关，只要装备镰分铜就能发动无影脚	甘宁升到50级
将剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备将剑就能发动无影脚	曹操升到50级
蛇矛天赋	与武器系统适性无关，只要装备蛇矛就能发动无影脚	张飞升到50级
铃铁链天赋	与武器系统适性无关，只要装备铃铁链就能发动无影脚	诸葛诞升到50级
锤枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备锤枪就能发动无影脚	文鸯升到50级
朴刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备朴刀就能发动无影脚	夏侯惇升到50级
两刃枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备两刃枪就能发动无影脚	姜维升到50级
轻功武器天赋	所有的轻功武器都能发动轻功	获得所有轻功武器的天赋
转身武器天赋	所有的转身武器都能发动转身	获得所有转身武器的天赋
无影脚武器天赋	所有的无影脚武器都能发动无影脚	获得所有无影脚武器的天赋
旋风武器天赋	所有的旋风武器都能发动旋风	获得所有旋风武器的天赋

支援兽

本作的支援兽分为骑乘型和支援型两种，骑乘型就是传统的马匹等，支援型是象、虎、熊、豹猫这种跟随在玩家身边攻击敌人的动物。在战场上打出的[illegible]道具，就为支援兽，此外在将星模式中通过[illegible]和[illegible]兵后也可以获得支援兽。玩家最大拥有30[illegible]支援兽，达到这个数字后将无法获得新的支援兽，不过[illegible]的支援兽可以直接放生或卖掉。根据[illegible]不同，玩家可以在战场中随时切换自[illegible]所带的支援兽。

本作的支援兽是随机获得的，但也有几种支援兽是有特殊拿法的，它们分别是：

绝影：将星模式30连战后的奖励。

的卢：将星模式60连战（或取得绝影后再次达成30连战）后的奖励。

赤兔马：将星模式90连战或取得的卢后再次达成30连战后的奖励。

猛象：将星模式100连战后的奖励。

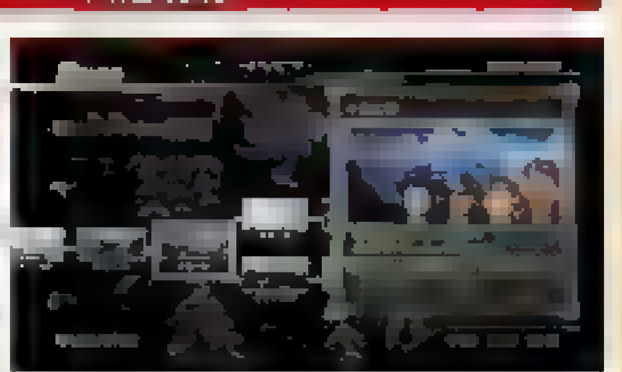
北斗：将星模式中设施全部达到等级最大时的奖励。



故事模式

本作的故事模式采用国传制，每个势力都有正史和假想两种结局，这个在部分关卡如果达成 IF 条件，将会对后续关卡产生影响。每个势[illegible]，下面我们将详细介绍故事模式的每一种变化。

关卡说明



每个关卡的分支条件可以进入故事模[illegible]色星星代表已达成条件，黑色星星代表尚未达成。每个势力的结局分歧点都在一个固定关卡里，如果在之前的关卡中达成全部条件，在出战前可以选择与两名关键角色之一会话，选择不同的角色即代表进入不同的结局路线。此外也有影响到小部分关卡开放的分支关卡。

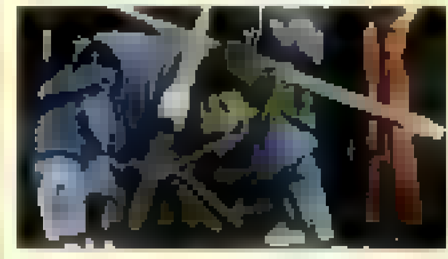
难度不影响分支条件的达成，为简便起见，可以用天国难度进行挑战。第一遍游戏时不必强求达成全部条件，因为很多剧情只有在未达成条件时才会出现。注意就算玩家在故事模式中补齐所有分支条件，也不一定能选择结局，这是因为很多关卡必须连续打下来才会发生变化。例[illegible]顺序补完分支条件是不行的，必须先在白狼山保证张角在新野登场后再完成新野才算成功。

蜀传

[illegible]

分支条件：击破吕布后，在虎牢关之战里吕布的对话会发生[illegible]

[illegible]：很简单，能力够的话一上来就把吕布秒掉即可



[illegible]之战

分支条件：[illegible]濮阳之战

达成方法：进入徐州城之前建议先存个档，然后先解决掉左边的武将，方便早早开门。[illegible]有无双槽的话就尽管用，这样可以大幅缩短时间，路上的赵云和张飞不用管，只打守门的武将就行了。[illegible]顺利的话可以在敌出地点附近截杀敌将。双刀的JA即空中 X），出招时是强制落地的，由于落地了，就又能用轻功取消，轻功取消后就又能出JA，如此循环，前移速度非常快，超过了包括赤兔在内的所有马

[illegible]之战

分支条件：成功救出曹操和曹安民的话会对赤壁之战产生影响；没有成功救出曹昂和曹安民的话将解锁下邳之战；典韦生还的话典韦会在赤壁之战登场

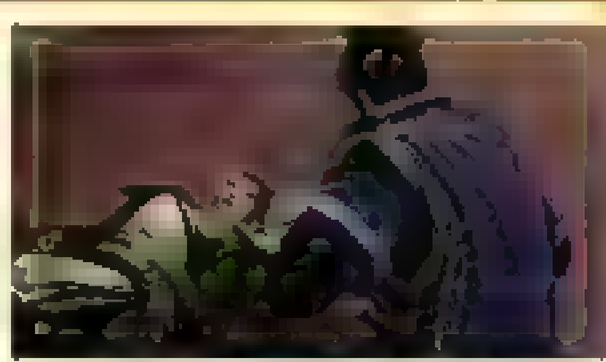
达成方法：要让典韦生还的话就去救城中的曹昂和曹安民。两个条件其实是同时完成的。赤[illegible]时，曹操会提出担心曹昂和曹安民的话，这时只要在地图上两人所在的地点将附近的敌将清掉即可救出。如果想先开放下邳之战的话，就不用管这两位，直接往门外跑出即可，但此[illegible]典韦也会挂掉

[illegible]之战

分支条件：让张辽平安撤退的话将会对赤壁之战产生影响，让典韦平安撤退的话张辽将会在新野登场



达成方法：这个条件其实非常简单，只要攻击提示来，到最后将袁氏[illegible]兄弟击破[illegible]人时[illegible]乌桓援军就会出现。这时先不要急于过关，而是迅速将援军全灭，然后再去将袁氏二兄弟的最后一人过关，就可以达成条件！



[illegible]之战

分支条件：在救出曹仁之前击破徐庶[illegible]会对赤壁之战造成影响

达成方法：只要在接触曹仁之前[illegible]直接从下面绕上去打掉徐庶即可。但要等到徐庶的对话出现之后再打。如果打完之后提示[illegible]然后再去找曹仁[illegible]本关时间就紧张[illegible]，只要找徐庶[illegible]之，然后马上返回去救曹仁[illegible]不必等待敌将的信息出现

[illegible]之战

分支条件：完成以上全部条件后，就可选择进入正史或者假想（IF）结局的路线。和曹丕对话为正史，和[illegible]对话为假想

[illegible]之战

分支条件：在击破黄忠前阻止[illegible]的话，[illegible]将会在[illegible]

达成方法：黄忠出现时马上到左上角解决掉他，别让黄忠和[illegible]

[illegible]之战

分支条件：在庞德败走前将其救出的话，就能和庞德一起迎来胜利

达成方法：流程进行到要击破高台上的关羽时，系统会提示庞德被孤立，从左上角的入口跳下去救庞德。然后流程进行到要去击破关羽时，将在敌方本阵北方入口等黄忠和马超过来并击破他们即可

[illegible]

分支条件：让邓艾所派的五人投降的话，绵竹之战的敌人就不会有援军过来

达成方法：五人分别是陈泰、严颜、[illegible]、张嶷、[illegible]，挨个找出来打就行了。将他们打到一半血时就会主动投降。五人[illegible]都会有对话提醒，[illegible]过关时和假[illegible]动投降

吴传

[illegible]之战

分支条件：在吕公撤退前将其击破，会对合肥之战造成影响，并解锁[illegible]之战。孙坚之后将会在[illegible]登场

达成方法：当从右上方进入襄阳城时就会触发吕公的撤退事件，[illegible]找到吕公将其击退即可

[illegible]之战

分支条件：打倒夏侯惇和于吉之后，[illegible]于吉讨伐战

达成方法：夏侯惇和于吉会先后出现在左上角的营中，唯一需要注意的是必须当夏侯惇于[illegible]中时将其击破，于吉才会出现

于吉讨伐战

分支条件：打倒妖术的源头就可让孙策存活，并对合肥之战产生影响

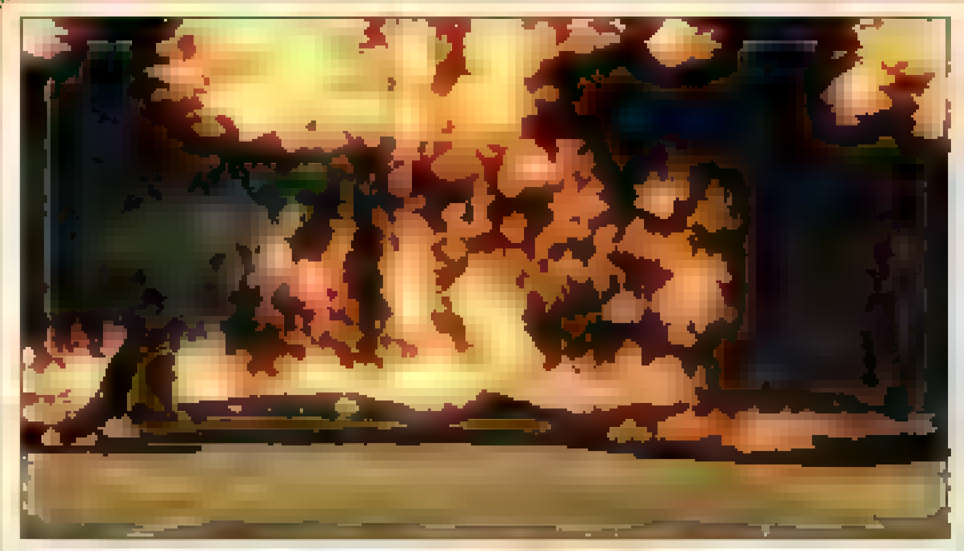
达成方法：于吉的妖术之源是一个巨大的[illegible]，位置在地图的左上角，只要将其打坏即可

[illegible]之战

分支条件：诱饵作战成功的话会对合肥之战造成影响，同时周瑜会在荆州登场

达成方法：诱饵作战分成两个步骤，而且玩家选择周瑜或另外两人时的步骤有所不同，玩家可以在救出甘宁后存个档，以防出错

选择周瑜时：救下甘宁之后周瑜负伤，前往桥对面的据点，[illegible]在据点里击退敌人直到曹[illegible]等人抵达目的地为止。然后把李典引诱出来，提示奇袭作战成功后去击败李典。[illegible]号据地因为的[illegible]，前往张郃和夏侯渊的所在之处。途中要找机会破坏[illegible]，否则夹击部队无法前进



到达指定地点后周仓会大声骂敌，之后等着张郃、夏侯渊过来送死即可

选择其他角色时 跟着系统提示[illegible]方的[illegible]区域[illegible]据点，提示作战成功后，等于禁出来之后从高处跳下，将其击败后[illegible]即可。[illegible]中途要快速解决[illegible]的武将，否则会[illegible]夏侯渊[illegible]走之后[illegible]一起撤走

[illegible]之战

分支条件 把曹操引入[illegible]将会[illegible]合肥之战产生影响，[illegible]曹操将会在合肥登场

达成方法 需要[illegible]开始[illegible]进入[illegible]城[illegible]操作曹操的话需要[illegible]跟着[illegible]

[illegible]之战

分支条件 完成以上全部条件后，即可选择进入历史假想[illegible]结局的路线，[illegible]

[illegible]之战

分支条件：在吕蒙未负伤的情况下取得胜利，吕蒙会在[illegible]登场。

达成方法 开始之后要尽快击败[illegible]中的[illegible]（两者之一即可），这样跟着流程走到最后，[illegible]本阵的北门就会被内应打开，操作吕蒙的话从北门进入的话就不会负伤。操作等角和陆逊的话得在吕蒙接近之前解决掉操作者的关[illegible]才能避免吕蒙被[illegible]

[illegible]之战

分支条件 [illegible]的情况下[illegible]，将解锁广陵之战，[illegible]会在广陵登场

达成方法 [illegible]会单独[illegible]，在[illegible]指定[illegible]后[illegible]就会突然出现，将其击败即可[illegible]之后[illegible]

[illegible]之战

分支条件 [illegible]的情况下[illegible]就会出现

在[illegible]

达成方法 开始时跟着丁奉一起前进，之后敌军会突袭本阵，丁奉会继续前进查看敌情，此时如果跟着丁奉继续消灭敌将，等[illegible]城开门后[illegible]就会出现，将其击破即可。低难度下本阵都能撑住，所以不必担心

[illegible]防卫战

分支条件：保持防卫线不被突破而取得胜利的话，就会解锁[illegible]战

达成方法 首先要防[illegible]中部的[illegible]从高处袭击我方，然后[illegible]和[illegible]，等到[illegible]之后[illegible]从[illegible]进攻，将其全部迅速[illegible]解决后，就会[illegible]成功

[illegible]之战

分支条件 [illegible]过关的话[illegible]将会在[illegible]登场

达成方法 按着流程走，速战速决即可

[illegible]

[illegible]之战

分支条件 [illegible]村民之后会对[illegible]之战造成影响，同时[illegible]会在[illegible]登场

达成方法 正常进行[illegible]会遇到[illegible]，把[illegible]的[illegible]，他会[illegible]他的[illegible]，这时中间的村子就会开[illegible]，进入后救下[illegible]个村民即可，成功之后[illegible]会有[illegible]的剧情

[illegible]之战

分支条件 把撤退中的敌人全部击败之后，将会对[illegible]之战产生影响；如果放过了撤退中的敌人，则会解锁[illegible]战

达成方法 分支条件中的[illegible]只有敌将在撤退时击破才算数。建议使用张飞，开始时将[illegible]进攻本阵的敌人消灭完毕，然后按提示进行直到去干掉李典，这时要注意的是，下方那几个没有主动向本阵进攻的武将一定不能提前打败！等成功[illegible]李典之后郭嘉的撤退命令就下来了，出了这条信息后再干掉全部撤退的敌人，分别是：程昱、荀攸、刘晔、夏侯恩、乐进、吕虔、满宠、李乾，然后别忘了收拾埋伏在本阵下方封闭区域里的刘[illegible]，[illegible]把剩下的敌人全部打过关即可。[illegible]之后就会解锁[illegible]战

[illegible]之战

分支条件 [illegible]后[illegible]将会对[illegible]之战产生影响，[illegible]将会在[illegible]登场

达成方法 [illegible]之后[illegible]打[illegible]之后[illegible]，[illegible]上角的[illegible]等[illegible]消失之后就算达成

[illegible]之战

分支条件 阻止[illegible]将会对[illegible]之战产生影响，同时[illegible]将会在[illegible]登场

达成方法 当[illegible]经过右下角的[illegible]时就会触发[illegible]事件，玩家需要提前进入[illegible]据点[illegible]，[illegible]右边的[illegible]将其击破，这样就能[illegible]

[illegible]之战

分支条件 [illegible]取得胜利，将会对[illegible]之战产生影响

达成方法 当系统提示[illegible]出现时马上[illegible]即可

[illegible]之战

分支条件 [illegible]的[illegible]之后[illegible]，成功之后[illegible]之战

达成方法 从右边[illegible]中[illegible]，[illegible]把[illegible]个[illegible]，之后[illegible]

[illegible]之战

分支条件 [illegible]城内的伏兵将会对[illegible]的生死造成影响。

达成方法 比较麻烦的一关，一开始先用可移动式投石车把门打[illegible]，进去城中[illegible]，[illegible]右边角落有一个[illegible]灯，灯旁边的墙是残缺的，可以打[illegible]这个[illegible]不能被[illegible]了，破坏城墙之后[illegible]等到[illegible]城内敌人[illegible]的[illegible]迅速从[illegible]的墙中进去中间[illegible]的内边，如果此时[illegible]有进入中央据点，这样就会有伏兵，之后把两个武将打败就行

[illegible]防卫战

分支条件 [illegible]敌人的援兵即可触发[illegible]的[illegible]对话

达成方法 按照常流程来，当[illegible]要[illegible]时，敌人会派出两个传令兵，将其全部击破即可。如果没有速度快的马匹的



话会比较麻烦，多帮友军看一些将可以帮助其大举押上，如此一来也会拖住专令兵的脚步

[illegible]之[illegible]

分支条件：识破鲍逊和吕蒙的谋略之后，在长安之战两人将会作为援军登场

达成方法：跟着游戏提示走就能达成。顺序是先后击破吕范、朱然，直翻丰袭的火计部队→制压中央营→把陆逊诱进中央营发动火计→击败潘璋和徐盛→吕蒙出现后按提示从下方兜后接近

[illegible]

分支条件　迅速打[illegible]夏侯楙，即可解锁南中平定战

达成方法　战斗开始15分钟之内干掉夏侯楙即可

[illegible]

分支条件　击退[illegible]之后[illegible]将会在各路援军登场

达成方法　[illegible]一次会出现在左边的[illegible]，注意[illegible]的话也会直接撤退。[illegible]次的位置在[illegible]附近，第[illegible]次是[illegible]一起。要注意得先解决[illegible]并听完对话之后才能去解决孟获

[illegible]

[illegible]之[illegible]



分支条件：将[illegible]训、曹义、何晏击破后再击破曹爽，将[illegible]

达成方法：不要急于过关，而是将其他敌将全灭即可

[illegible]

分支条件：[illegible]击破[illegible]对许昌之战造成影响，同时[illegible]将会在东关登场

达成方法：只要在[illegible]见面之前，抢先将[illegible]击破即可

[illegible]之[illegible]

分支条件　我方全员健在的情况下过关，将解锁合肥新城之战

达成方法：选择[illegible]会简单不少，因为敌人的伏兵主要是冲着他来的。击破初期敌人后敌全军撤退，这时我方会分为东南两方前进，玩家需要控制[illegible]将所有的伏兵全部击破，与另一方部队迅速合流。如果在过关时我方无人撤退，请葛亮就会说出进军合肥新城的台词，即为成功

[illegible]

分支条件　守住所有门的话将影响许昌之战，同时[illegible]会[illegible]

达成方法　迅速按指示完成司马帅的计策，再击败城外全部敌人即可

[illegible]之[illegible]

分支条件　成功救出郭淮的话将影响许昌之战，同时郭淮会在毋丘俭文钦之乱时登场

达成方法　[illegible]时针方向一路[illegible]过去，一开始先从上方[illegible]过去[illegible]，将全部引[illegible]，然后往下干掉[illegible]以及他[illegible]的本马走马，之后干掉从上方[illegible]的[illegible]，再[illegible]干掉前进[illegible]的[illegible]，最后[illegible]会化装为[illegible]，在其接近[illegible]之前迅速干掉，就算救出成功了。

毋丘俭·文钦之[illegible]

分支条件　最后[illegible]文[illegible]子，将影响许昌之战

达成方法，条件比较[illegible]关键是[illegible]的计[illegible]失败。一开始先前往指定地点，之后文鸯会出现在本阵，[illegible]之后会发生剧情，之后就是全[illegible]了，按[illegible]玩家应该从左边[illegible]到东城内[illegible]，但如果玩家[illegible]中[illegible]下去[illegible] [illegible]后再[illegible]文鸯[illegible]如果发生[illegible]就表示成功了。之后干掉所有敌将，再[illegible]文钦和文鸯（[illegible]此二人时会有特殊对话），最后干掉[illegible]过关。选择司马[illegible]会比较简单

[illegible]之[illegible]

分支条件　完成[illegible]全部条件后，即可选择进入[illegible]（[illegible]）结局的路线，[illegible]的对话[illegible]和文[illegible]对[illegible]

[illegible]

分支条件　敌将全部击破后[illegible]，成功之后将解锁[illegible]讨伐战

达成方法　关键是要快速见到姜维，然后不要秒掉他，稍后关索和关银屏会出现，只有干掉他们才算击破全部敌将

将星模式

将星模式是本作的原创模式，玩家以[illegible]为目标，[illegible]后还可以无限制地打下去。将星模式也是用来[illegible]的最好方法，这也给了玩家[illegible]的动力

概述

[illegible]

同伴

游戏中共有790名同伴，收[illegible]的方法非常简单，[illegible]在战场上击破的敌将会直接加入，而每打完一场战斗更是会随机获得大量[illegible]，但无双武将必须由玩家击破才会加入。同伴的上限也是790人，但[illegible]是[illegible]着名声的提高而增加的，基本上每获得1000点名声就会增加一次上限。而同伴数量又关系到[illegible]的出现，是非常重要的数值。已成为同伴的无双武将可以在将星模式中使用



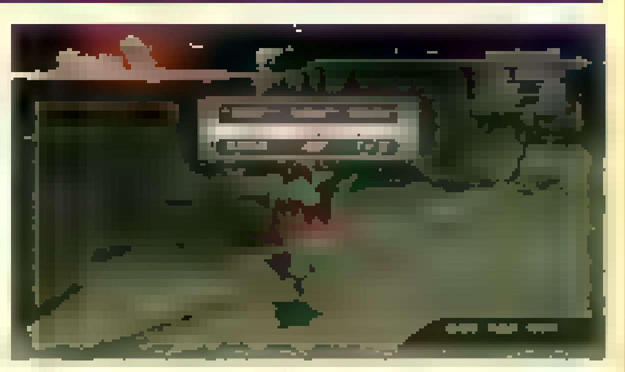
[illegible]

最大9999，只能通过战斗来增加，每完成一场战斗都会至少增加100点名声，如果选择[illegible]战，完成战斗中的任务还会额外获得一定的名声。名声关系到同伴上限，非常重要。不过名声的上限反过来又受[illegible]的影响。总之名声和同伴是相辅相成，缺一不可的。由于[illegible]战一场下来最多可以提升七八百点名声，名声要想达到最大并不是什么很困难的事情



素材

本模式中出现的素材分为施设素材和武器素材两种，前者用于给各种设施升级，后者用于武器锻炼。素材需要从战场上获得，此外通过锻冶、农场、派兵所也可以获得。在交易所中还可以实现两种素材互换，初始状态下1个武器素材可换2个施设素材，反之亦然。在交易所升到10级后会变为等价兑换。给设施升级的方法是按START键后选择基地管理，一次将多余积分升级的效果是一样的。



战斗介绍

[illegible]选择出战。将星模式的战斗规则和其他模式没有区别，但没有[illegible]，也不会存在关门开门的情况，因此很快就能完成一[illegible]

大会战：[illegible]

[illegible]，完成之后可以大幅提高名声。

[illegible]打败敌将以及打破木箱和罐子会出现素材，而且[illegible]最快捷，是后期玩家的最爱[illegible]

[illegible]特征是有很多无双武将出战，完成后可以奇袭基地部[illegible]，基地部件全部是齐后将不再[illegible]

[illegible]：全列将等级的出[illegible]的关卡，可以观看两将作为敌方[illegible]

[illegible]以持续进行连战，连战的好处是可以获得额外的经验[illegible]，[illegible]只能通过[illegible]，[illegible]中不能更换[illegible]，会[illegible]时候，而且[illegible]



无双武将

玩家可以选择的77名角色[illegible]的无双武将，在将星模式中，玩家一旦将无双武将收为同伴，就可以自由选择，能够将其任命为护卫武将和设施负责人，护卫武将[illegible]

[illegible]合可，并到最高级后护卫武将的[illegible]技能也会变为两种。亲密[illegible]为对男和对女两种，如果能[illegible]无双武将的对男对女亲密[illegible]，即可在乱舞模式中解锁该角色的将星模式全台词。[illegible]

[illegible]负责人[illegible]

设施介绍

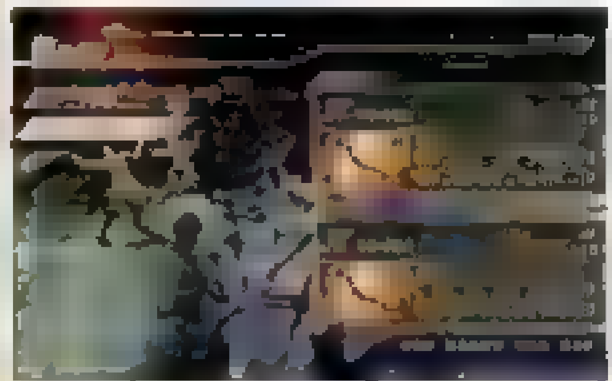
武器店

这是将星模式初期唯一的设施，主要作用是买卖武器。所出售的武器质量与武器屋的等级有关，到50级时即可直接购买4级武器。此外，武器店10级时开放交换锻炼，30级时开放强化锻炼，50级时开放随机购买。

交换锻炼：用一个武器随机生成两个武器，3个1级武器就有一半升成2个3级武器，但无论是武器的相性还是属性，乃至武器种类都是完全随机的，同时还要消耗武器素材，可以说是比较无聊。

强化锻炼：牺牲一把武器来改变和提高另一把武器的属性。强化锻炼可以把武器的属性级别不断提高，但会消耗大量武器素材。

随机购买：购买特定种类的武器，买来的武器是属性随机的，但至少是4级武器，而且有较低几率出现6级和7级的武器，只不过这个几率低得可以。玩家每次只能选择购买8种武器中的一种，但可以通过返回上一层菜单的方法来刷新购买列表。



料理店

料理店自然是吃饭的地方，选择不同的料理可以发挥不同的效果，效果可以一直维持到下次返回基地之前。每一种料理都有数种效果，不过并不是每种效果都会全部启动。料理店的级别提升后，会增加料理的种类。

派兵所

这是派兵去中国各地寻找素材、武器和支援物。实际上就是花钱随机买东西。派兵所等级提升后会增加探索的地点，每次要多花10000元探索一个地点。高级派兵所能够派兵去益州、凉州这种好地方，每回合一次有效，在派兵之后，只要经过一场战斗，就可以回来看看成果。

交易所

买卖素材的地方，还可以进行素材交易，不过素材只能卖，不能买，武器素材和施设素材可以在交易所里交换，在交易所升到50级之前，2个施设素材才能换1个武器素材，50级后变为1：1。

农场

每经过一场战斗就可以在农场里领到一笔奖金，农场50级时每次可以获得最低5000、最高15000的奖金。此外担任农场负责人的无双武将有时候会带着送玩家各种素材，请记得每次战斗完回来都要来对一下话哦！

训练所

担任训练所的武将可以获得经验值，不过数量并不多，训练所等级提升后，获得的经验值也会增多，在30万时可买到99级的本作中，训练所真的只有象征意义。

厩舍

用不同的饵来喂养支援兽，当支援兽的满足度达到MAX时，就会赠送玩家新的支援兽、武器或素材作为报酬。等级上升后会增加饵的种类，提高珍稀支援兽的满足度比较容易获得好报酬。

学堂

花钱购买升级经验和角色能力的地方，非常实用。学问所升级后，不仅出售的商品会增加，就连价格也会下降。在学问所达到50级的情况下，1级武将升到99级也只需要288000点经验，但相对的要想把能力升满的话得花9倍于此的钱。

名称	上升值	原始价格	50级价格
好感值增加 微	EXP+400	[illegible]	600
好感值增加 小	EXP+840	2000	1200
好感值增加 中	EXP+1760	4000	2400
好感值增加 大	EXP+3220	7000	4200
好感值增加 特	EXP+4800	[illegible]000	6000
体力增加	体力+5	18000	12000
攻击力增加	攻击力+5	18000	12000
防御力增加	防御力+5	18000	12000

秘藏武器

[illegible]以来，大部分《无双》作品都取消了过去那种经典的[illegible]特定方法来获得武器的设定，有时靠刷，有时靠买，实在令人胃口[illegible]。套用朋友的一句话：没有隐藏武器的《无双》，就好像没有最终BOSS的动作游戏。因此本作让秘藏武器设定回归真是太明智了[illegible]

注意事项

[illegible]所谓秘藏武器，是指[illegible]区中从上往下数第[illegible]位的武器[illegible]拥有[illegible]，其数值[illegible]不变，属性[illegible]。取得秘藏武器的共通条件[illegible]

[illegible]难度为困难或修罗[illegible]

[illegible]使用该武器[illegible]

[illegible]后满足关卡的特定条件就会出现贵重品出现的讯息，之后来到指定地点就会发现金色的武器箱，这就是秘藏武器[illegible]

[illegible]秘藏武器可以反复取得，也可以全员装备。取得秘藏武器[illegible]中查看，但前提是玩家已经打过了故事模式的全部关卡[illegible]可以在故事模式中[illegible]的关卡中取得的，导致大部分[illegible]



秘藏





[illegible]

关卡 樊城之战·魏军

条件：救援樊城时，先阻止于禁、庞德、满宠的[illegible]

补充说明 开战后只要在进入樊城之前，快速击破马良、[illegible]，到樊城可救出这三人，从而避免其叛乱。贵重品随后出现在地图右上角

[illegible]

关卡 宛城之战

条件 开战后8分钟内从[illegible]

[illegible]

关卡 合肥之战·魏军

条件 开战后12分钟内击破[illegible]

[illegible]

关卡 白帝城之战·魏军

条件 开战后14分钟内令白帝城[illegible]

[illegible]

关卡：赤壁之战·曹操军[illegible]

条件 开战后7分钟内击破甘[illegible]

[illegible]

关卡 虎牢关之战

条件：在吕布未打破任何一道门的情况下，到达兵器实验所

补充说明 敌人能力很弱，不过关键在于前两道关卡的守将（李肃和李傕）必须要等系统提示将其击破后才能动手，这样才会触发曹操关门的情节。其他武将可以走关。最后按提[illegible]到达吕布在的兵器实验所就会看到贵重品信息，贵重品位置在初始地点的右边的台阶上

大斧 [illegible]

关卡 献帝护卫战

条件 在袁术打开后的5分钟内，让马车突破关隘

[illegible]

关卡 定军山之战·魏军

条件 开战后8分钟内，击破赵云、马岱、张苞

[illegible]

关卡 徐州之战

条件 在投石车攻击本阵之前夺取投石车，并在张飞、赵云到达本阵前将其击破

[illegible]

关卡：官渡之战·曹操军

条件，在曹操军无人败走的情况下让火计成功

[illegible]

关卡 许昌攻城战

条件 左慈出现后的8分钟内，再次击败左慈

[illegible]

关卡 霸业制压战·魏军

条件：在钟会和邓艾的奇袭部队到达魏军本阵之前将其击败

[illegible]

关卡：下邳之战

条件：在曹操军无人败走的情况下，击破陈宫

[illegible]

关卡：新野追击战

条件 开战后8分钟内，击破阻挡玩家的关羽、张飞、赵云

[illegible]

关卡：潼关之战·曹操军

条件 马超奇袭本阵后的8分钟内，突入联合军本阵。

补充说明 建议先引发韩遂[illegible]事件。一开始先将本阵附近的敌将和旅团长尽量清空，之后掩护曹操北上。曹操与韩遂见面后，在[illegible]旁杀兵吸引庞德，成功之后再秒掉庞德，韩遂就会归顺，之后会发生马超突袭本阵的事件，回本阵干掉马超后，就要在8分钟内闯过[illegible]关。冲车可以不

必营，玩家的任务主要是绕到左边的山上掩护冲车。第一关需要破坏两个霹雳炮，第二关要干掉守将之后用投石车破坏关门，如果成功的话在破坏成功的同时就有曹操品了，位置在敌本阵的右边

[illegible]

关卡　新野之战·曹操军

条件　开战后8分钟内击破[illegible]

[illegible]

关卡　兖州之战·曹操军

条件：开战后5分钟内，到达[illegible]北军

[illegible]

关卡　虎牢关之战·曹操军

条件　在联合军夫人被走的情况下，突破虎牢关

吴

[illegible]

关卡　南郡之战·孙权军

条件：开战后5分钟内，玩家救出甘宁。

[illegible]

关卡　夷陵之战·吴军

条件　刘备撤退后，在陆逊发出指示后的5分钟内击破刘备（第1次）

[illegible]

关卡　建业之战·孙坚军

条件　孙坚指示攻击[illegible]后的2分钟内击破[illegible]

[illegible]

关卡　合肥之战（关羽救援）

条件　在中途被破坏前，击破李典、乐进

[illegible]

关卡　合肥攻略战·吴军

条件　开战后12分钟内让火计成功

[illegible]

关卡　寿春追击战

条件　在曹魏军团侵入吴军本阵前将其击破

[illegible]

关卡　樊城之战·吴军

条件　开战后3分钟内击破关羽（第1次）

[illegible]

关卡　赤壁之战·孙权军

条件　能力本阵被敌人侵入之前，击破敌军8名先锋武将

[illegible]

关卡　石亭之战·吴军

条件　曹休之计被破后的2分30秒内，击破司马懿和司马昭

[illegible]

关卡　濡须口之战·吴军

条件　在曹操发出制压指令的指示后的5分40秒内，制压所有的据点

[illegible]

关卡　吴郡平定战·孙策军

条件　开战后5分钟内击破太史慈

[illegible]

关卡　徐州之战·联合军

条件　在孙坚军夫人败走的情况下，击破吕布、陈宫、张辽

[illegible]

关卡　荆州突破战

条件　在孙坚到达第一关之前，救出孙尚香

[illegible]

关卡　于吉讨伐战

条件　开战后8分钟内两次击破于吉

[illegible]

关卡　广陵之战·吴军

条件　奇袭成功，并在开战后9分钟内击破司马懿





[illegible]

关卡：合肥新城之战·吴军

条件　在满宠到达吴军本阵前将其击破

[illegible]

关卡　九曲[illegible]

条件　开战后8分钟内击破张春华、王元姬

[illegible]

关卡　江夏防卫战·吴军

条件：在东边的两个船没有被突破的情况下，确保防卫战的成功

蜀

[illegible]

关卡　夷陵之战·蜀军

条件：阻止火计，在开战后的9分钟内击破黄盖、甘宁、周泰

[illegible]

关卡　虎牢关之战·刘备军

条件　开战后14分钟内击破华雄、吕布

[illegible]

关卡　长坂之战

条件　在民众人败走的情况下，击破曹操

[illegible]

关卡　赤壁之战·刘备军

条件　在祈祷成功之前阻止魏军试图进入祈祷坛

[illegible]

关卡　汉中防卫战

条件　阻止张辽、徐晃侵入汉中大城，并将之后到来的入口部队在发生前全部击破

[illegible]

关卡　长安全歼战·蜀军

条件　开战后5分钟内找到女官之妹

[illegible]

关卡　定军山之战·蜀军

条件　在魏军本队到来之前击破曹真、于禁、徐晃、曹彰、杜袭，并到达天荡山

[illegible]

关卡　五丈原之战·蜀军

条件　开战后12分钟内击破司马师、司马昭

补充说明　按正常流程走即可。首先是消灭中央的敌将，然后从东边伏兵成功，诸葛亮逝世后干掉追兵，再消灭两个传令兵（不成功也可以，但成功的话可节省不少时间），司马懿就会命令司马师和司马昭进攻了。本关敌将多为守备为战，难点在于单挑的速度，如果能在成都不很多时使其命在敌本阵附近

[illegible]

关卡　南中平定战

条件　开战后[illegible]分钟内击破祝融，并制压被石兵补充据点

[illegible]

关卡　成都之战·刘备军

条件　开战后5分钟内奇袭成功，并制压雒城

[illegible]

关卡　街亭之战·蜀军

条件　开战后5分钟内完成100人斩，并帮助向朗、高翔塞化成功移本阵撤退

[illegible]

关卡：洛阳侵攻战·蜀军

条件　洛阳正门关闭后的10分钟内，从洛阳城脱出

[illegible]

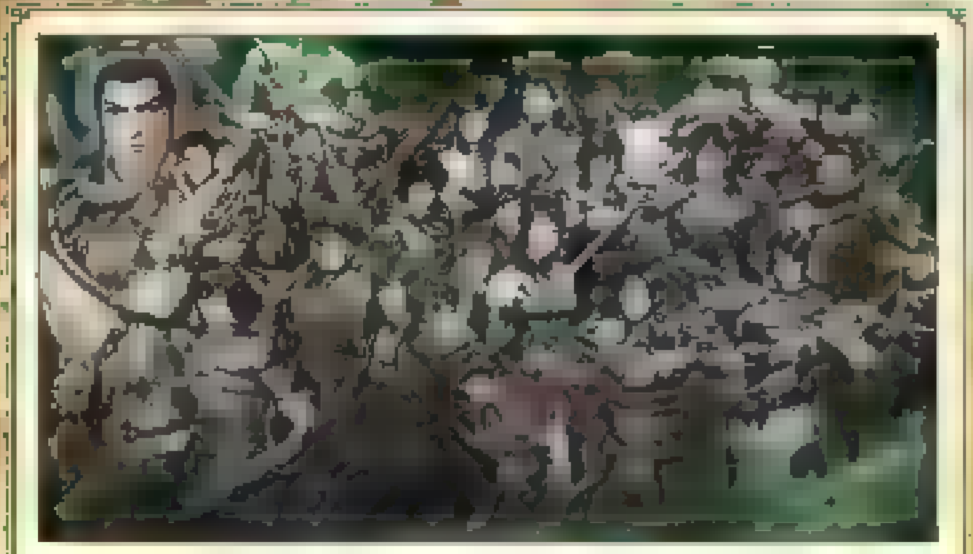
关卡：魏攻略战·蜀军

条件·开战后10分钟内击破张辽、李典、乐进

[illegible]

关卡　天水之战·蜀军

条件：让姜维先到达安定、南安，并制压这两处



[illegible] 马超

关卡 五丈原之战

条件 于[illegible]两个传令兵阻止敌增援

[illegible] 关羽

关卡 樊城之战・蜀军

条件 吴军到来的5分钟之内，击败全部的吴军武将

[illegible] 关三娘

关卡 南中平定战

条件 战斗开始后8分钟内，将于中央再次出现的孟获击破

[illegible]

关卡 勤[illegible]之战 刘备军

条件 开战后8分钟内，击破[illegible] 于禁 李典 张郃

[illegible] 关兴

关卡 陈仓之战・蜀军

条件 在进入城内的[illegible]被[illegible]之前[illegible]

[illegible]

关卡 陆口之战・蜀军

条件 开战后7分钟内阻止敌军的全部火计

[illegible] 关银屏

关卡 樊城之战 蜀军(防守)

条件 吴军到来后的4分钟内，由[illegible]

[illegible]

[illegible]

关卡：五丈原追击战

条件：击败魏[illegible] [illegible] [illegible]，并完成300人斩

[illegible] 司马懿

关卡 [illegible]・文钦之乱・[illegible]

条件 在文鸯合流后的1分钟内赶回魏军本阵。

[illegible] 司马昭

关卡 成都之战・司马昭军

条件：刘禅撤退后的7分钟内，击破成都城内的关索和姜维

[illegible] 邓艾

关卡 [illegible]之战・邓艾军

条件 [illegible]开战后的4分钟内击破本阵的[illegible]

[illegible] 王元姬

关卡 建业之战・司马昭军

条件：建业城开门后的8分钟内遭遇孙休。

[illegible]

关卡 [illegible]之战・司马师军

条件 [illegible]开始[illegible]后[illegible]廖化 张翼在[illegible]分钟内击破



[illegible]

关卡 合肥新城之战 司马师军

条件 合肥新城护城门打开之后[illegible]分钟内，将诸葛恪从本阵逼出来

[illegible]

关卡 成都攻略战・司马师军

条件 在[illegible] [illegible]魏军本阵前击其本城

[illegible]

关卡 [illegible]千里行

条件：开战后8分钟内，击[illegible]上的全部魏军武将，并[illegible]

补充说明：消灭路上的全部敌将自不用说，关键在于两处阻止敌动。第一处是在于[illegible]用[illegible]落石柱，第二处是在刘敏附近有一块发绿光的巨石。先不管刘敏，打掉旁边的藤条就会发动落石，之后就会立刻提示贵重品信息了。另外中间还有一段马里奥式的平台跳跃，可有好[illegible]以防掉下去浪费时间。贵重品的位置在地图正下方。

[illegible]

关卡：[illegible]决战・司马师军

条件 在魏军武将无人被联合军的[illegible]击破之前，夺取[illegible]

[illegible]

关卡 成都防卫战・司马师军

条件：在中央[illegible]没有起火的情况下击破孟获

[illegible]

关卡 [illegible]战

条件：开战后5分钟内击破钟[illegible] 钟[illegible]

[illegible]



[illegible]

关卡 [illegible]决战

条件 开战后8分钟内击破张辽

补充说明 [illegible]的一把武器，[illegible]除了要有[illegible]还能有奇[illegible]。建议多打几遍熟悉路线，特别是记住关原刷出的敌人。这要很[illegible]一点。和吕布见面后要[illegible]的时间内把附近敌人全部击破，这样吕布一出场就可以[illegible]体验[illegible]

方天画戟 吕布

关卡 [illegible]防卫战

条件 救出[illegible] [illegible]，[illegible]以阻止其[illegible]

[illegible]

关卡 [illegible]之战・司马昭军

条件 在魏军全员武将无人败退的情况下，于洛阳起火之后的7分钟内击破[illegible]

补充说明 又是一把比较有难度的武器，和[illegible]武器一样，本关麻烦在于[illegible]太多，好马及[illegible]武器必备，如果[illegible]气好[illegible]的情况可以[illegible]的时间[illegible]最后阶段[illegible]可以[illegible]觉醒但不要开无双，而是利用觉醒的刚体[illegible]

[illegible]

关卡 长坂[illegible]战

条件：阻止刘备、张飞的撤退，阻止[illegible]、张郃的叛变

[illegible]

关卡 黄巾结集战

条件：在黄巾党武将无人败退的情况下，击破[illegible]

[illegible]

关卡 白帝城救出战

条件 开战后8分钟内，使[illegible]击破陈[illegible] [illegible] [illegible]三人中的3人

[illegible]

关卡：南中救出战

条件 救出木鹿大王后，在其再次出现之前救出孟获

[illegible]

关卡 [illegible]幻影战

条件 在成功设置3个祭器且幻影武将无人败走的情况下，击破司马懿

心得与成就

本作的成就设定和PS2版[illegible]完全一致[illegible]的素材[illegible]可收[illegible]代最多[illegible]主要是[illegible]的成分太[illegible]增加[illegible]难度倒是真不高[illegible]的素材大约100小时可[illegible]果不考虑游戏乐趣的[illegible]大概[illegible]个小时可以搞定[illegible]另外需要注意的是玩家一定要记得更新游戏[illegible]否则无法解除最终成就“[illegible]无双”

高难度战法推荐

[illegible]无脑的属性流。由于旋风属性过于强势，凡是有多段属性的兵器上有个旋风，那就不得了了。没旋风的话[illegible]和[illegible]也[illegible]式完全是见谁秒谁，像[illegible]弓的C2和C6，迅雷剑的C3和C4，弓的C3，[illegible]刀的C4-2和C6[illegible]C6[illegible]使用EX强化后的双[illegible]C6，双钺的C6，打狱棍的C6[illegible]的C4，龙枪的[illegible]双矛的C2[illegible]刀的C6[illegible]的C5等等等等，还有很多[illegible]有些兵器虽然没有[illegible]属性[illegible]弧刀和[illegible]节棍的[illegible]还有像简[illegible]都有属性的[illegible]只是属性流玩多了[illegible]很无聊，这时就可以禁用旋风这种变态属性，玩玩[illegible]

然后是无双流和觉醒流[illegible]这个需要配合咆哮[illegible]以及[illegible]能[illegible]的无双之[illegible]和觉醒之[illegible]可以大[illegible]觉醒[illegible]当[illegible]不妨[illegible]兵[illegible]关卡一个觉醒无双[illegible]敌人[illegible]和数千CHAIN都是[illegible]的

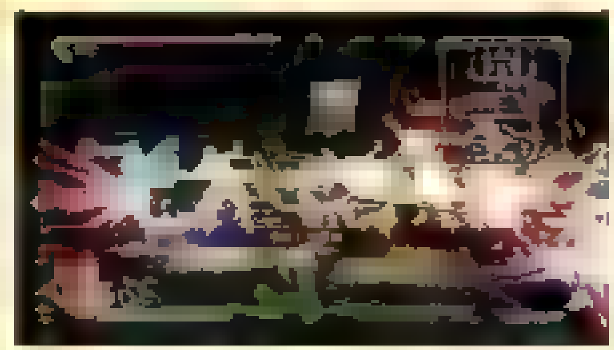
第三种才是传统的[illegible]式流[illegible]这类主要都是[illegible]招式性能很好或至少是不差的兵器，一般只带单段属性甚至像[illegible]这样的不带属性的。由于不依靠属性作为主要输出，因此兵器上最好有[illegible]爆或[illegible]两个[illegible]提高伤害。二者[illegible]安全[illegible]也最好有[illegible]可以[illegible]伤害[illegible]兵要[illegible]打得更[illegible]

[illegible]玩家带两把兵器通常是一把主打，另一把为辅，这样的话，相性上建议，主兵器是天，副兵器是[illegible]地，副兵器是人，主兵器是人，副兵器是天，这样的话[illegible]属性流[illegible]不用[illegible]但[illegible]式流[illegible]的[illegible]敌人[illegible]旋风连击[illegible]但[illegible]兵器（不是非要[illegible]），无[illegible]问题不大，对[illegible]的旋风连击才是最[illegible]的



修罗难度高星关卡指南

本作的修罗难度是靠高伤害和少补给来增大难度的。对玩家最大的威胁还是来自敌将的无双，特别是一些威力高[illegible]HIT无双，即使是99级人物中一下也不是闹着玩的。因此时刻保持自己至少有[illegible]格无双还是需要的[illegible]和前作一样，并非看见[illegible]放无双自己也一定要放无双[illegible]可以迅速[illegible]然后看[illegible]无双类型来选择[illegible]或[illegible]若是近距离的无双，则直接[illegible]即可[illegible]只有范围大而且不能[illegible]的[illegible]才需要自己也放无双用无敌时间来躲避



先装上藤甲秘术

此外本作弩车的箭射中后也是必有硬直的[illegible]有两台以上的话很容易被射得[illegible]都不能走。这时可以考虑骑马，骑马时被射有硬直但不影响马的移动，就可以借此接近弩车击破之

再[illegible]本作的弓箭威力比不上前作[illegible]而且也不像前作那样有数量庞大的弓兵群[illegible]不过中箭必有硬直，而且本作还[illegible]有[illegible]这种东西[illegible]因此[illegible]简[illegible]是很强的，另外有些特定关卡的弓兵数量还是不少，尤其是有藤[illegible]的[illegible]

由于有[illegible]凯歌、[illegible]的存在，加血还是比较有保障的[illegible]值得注意的是[illegible]的[illegible]攻击那个加血居然是加满血，所以只要没被秒，还是很容易把体力补回来的

将星模式心得

玩家可以[illegible]挑战将星模式[illegible]不过个人建议是[illegible]除了[illegible]之外，因为[illegible]的武器[illegible]达到50级后[illegible]4级武器[illegible]不[illegible]能力[illegible]因为故事模式会自动提升角色的等级

[illegible]个人是建议先[illegible]两者都[illegible]的情况下再去收集素材。这里[illegible]建议将交[illegible]因为升满[illegible]个[illegible]素材可以换2个[illegible]素材[illegible]可以多收集一些武器素材然后换为设施素材，这样基地的发展速度就会快得多[illegible]在[illegible]达到满级后，设施素材就没用了，因此可以先[illegible]上的[illegible]素材全部换为设施素材[illegible]然后[illegible]到满级，这样算下来[illegible]素材的数量就[illegible]了[illegible]

将星模式的全部要素都不难难度，去[illegible]的话，可以选择最低难度来进行。以全收[illegible]为目标的话[illegible]因为将星模式[illegible]收集的成就，你需要完成100连战。如果从简单来考虑的话，推荐大家在收齐[illegible]和基地设施并[illegible]好武器的情况下进行[illegible]因为在这种情况下不会再有[illegible]而且除了[illegible]外敌人全是大众脸，难度大幅降低[illegible]玩家[illegible]场都选择素材关[illegible]快的话16秒钟就能过一关（不算读盘时间），稍微放慢一点速度收集一下素材也是不错的选择。100连战全部用素材关完成的话，也就需要大概不到2个小时的时间，而且连战途中还能存档，失败的可能性也很小。不过[illegible]由于连战途中不能[illegible]因此在挑战连战时建议先[illegible]

完成100连战和[illegible]将星模式的[illegible]就只剩[illegible]素材了，同样是选择素材关，每打完[illegible]就要回基地[illegible]兵、牧场喂马、换护卫武将……直至完成[illegible]的全部目标



全事件达成条件

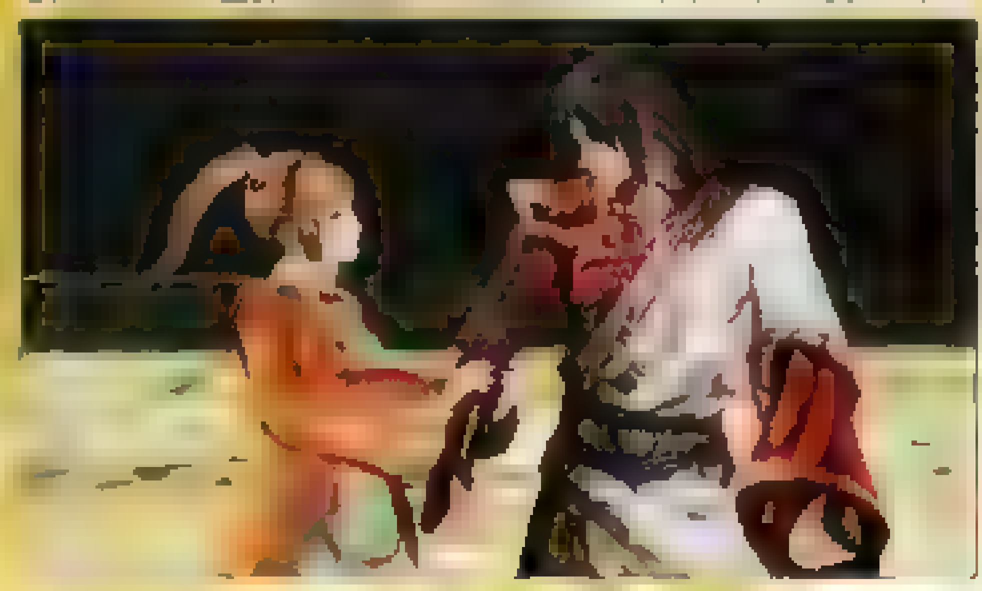
事件收集方面因为会受IF的影响，有可能出现即使玩家打过故事模式全关卡也未达成100%的情况，这里就把全事件的发生条件列出来供大家参考。全事件达成关系到成就"收集所有事件"。

魏

力有未逮	洛阳攻占战	开始时		
追求力量	洛阳攻占战	结束时		
飞将，迎身	虎牢关之战 曹操军	途中		
新的力量	虎牢关之战 曹操军	结束时		
[illegible]	兖州之战 曹操军	结束时		
[illegible]	濮阳之战	途中	-	-
[illegible]	[illegible]护卫战	开始时		
谋略之[illegible]	宛城之战	开始时	-	-
[illegible]	宛城之战	途中		
[illegible]	宛城之战	结束时	IF达成或失败2种	
出城	下邳之战	开始时		
身被力量	下邳之战	结束时		
[illegible]	官渡之战	开始时	-	典韦生存或死亡2种
[illegible]	官渡之战	结束时	-	典韦生存或死亡2种
[illegible]	白狼山之战 曹操军	结束时	IF达成或失败2种	
军事之[illegible]	新野之战 曹操军	开始时	-	典韦生存或死亡2种
天下的[illegible]	新野之战 曹操军	结束时	IF达成或失败2种	
赤壁之风	赤壁之战 曹操军	开始时	-	[illegible]2种
[illegible]之月	赤壁之战 曹操军	结束时	假想路线	
大败之夜	赤壁之战 曹操军	结束时	正史路线	典韦生存或死亡2种
[illegible]	潼关之战	途中		
合肥的守护神	合肥之战 魏军	途中		
同心协力	合肥之战 魏军	结束时		
父与子	定军山之战 魏军	结束时	IF失败	
壮士的[illegible]	樊城之战 魏军	开始时	-	夏侯渊生存或死亡2种
[illegible]的末路	樊城之战 魏军	结束时	IF达成或失败2种	夏侯渊生存或死亡2种
反逆之刃	许昌政变战	开始时		
[illegible]之人	许昌政变战	途中	-	-
[illegible]	白帝城之战	开始时	-	-
乱世终焉	白帝城之战	结束时	-	-

吴

[illegible]	襄阳之战 孙坚军	开始时		
猛虎的心愿	襄阳之战 孙坚军	结束时	IF成功	-
猛虎之死	襄阳之战 孙坚军	结束时	IF失败	
[illegible]	吴郡平定战 孙策军	结束时	-	孙坚生存或死亡2种
[illegible]	小霸王惨祸 孙策军	开始时	-	
一山不容二虎	小霸王惨祸 孙策军	途中	-	-
托付心愿	小霸王惨祸 孙策军	结束时	-	
解[illegible]	于吉讨伐战	结束时	-	
乾坤一掷	赤壁之战 孙权军	开始时		
[illegible]的气概	南郡之战 孙权军	途中	-	-
托付心愿	南郡之战 孙权军	结束时		
与故友的和解	荆州之战 孙权军	结束时	IF达成或失败2种	周瑜生存或死亡2种
天下三分的布局	合肥之战 吴军	开始时		正史[illegible]线2种
[illegible]	合肥之战 吴军	结束时	假想路线	
[illegible]	合肥之战 吴军	结束时	正史路线	鲁肃生存或死亡2种
[illegible]	濡须口之战・吴军	开始时		
[illegible]	濡须口之战 吴军	途中	-	-
[illegible]	濡须口之战 吴军	结束时		
[illegible]	樊城之战 吴军	开始时		
[illegible]	樊城之战 吴军	结束时	IF达成或失败2种	
[illegible]	夷陵之战 吴军	结束时		吕蒙生存或死亡2种
[illegible]	合肥新城之战 吴军	开始时		
[illegible]	合肥新城之战 吴军	结束时		
[illegible]	[illegible]	开始时	-	
[illegible]	[illegible]之战	结束时	-	-
[illegible]	[illegible]	途中		
[illegible]	[illegible]防卫战	结束时	-	-
[illegible]	[illegible]	途中		小乔可选或不可选2种
[illegible]	[illegible]之战	结束时	-	小乔可选或不可选2种
[illegible]	许昌攻略战	开始时		
[illegible]	许昌[illegible]	结束时		



蜀

[illegible]	黄巾之乱	开始时		
[illegible]	黄巾之乱	结束时	IF成功	
[illegible]	黄巾之乱	结束时	IF失败	
[illegible]	虎牢关之战 刘备军	途中		
[illegible]	徐州防卫战	结束时	IF失败	
[illegible]	[illegible]	结束时		
[illegible]	新野之战 刘备军	开始时		
[illegible]	[illegible] 刘备军	结束时		
[illegible]	赤壁之战 [illegible]	开始时		
[illegible]	[illegible] 刘备军	结束时	IF达成或失败2种	
[illegible]	成都之战 刘备军	途中		徐庶加入或未加入2种
[illegible]	成都之战 [illegible]	结束时	IF达成或失败2种	徐庶加入或未加入2种
[illegible]	定军山之战 蜀军	结束时	IF达成	庞统生存
[illegible]之子	樊城之战 蜀军	开始时		正史或假想路线2种
[illegible]	樊城之战 蜀军	结束时	假想路线	
[illegible]	樊城之战 蜀军	结束时	正史路线	-
[illegible]	夷陵之战 蜀军	开始时		
天水才子	天水之战・蜀军	途中		
[illegible]	天水之战 蜀军	结束时	-	
[illegible]	[illegible]之战 蜀军	结束时	IF达成或失败2种	



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
义兄弟	[illegible]之战 [illegible]军	结束时	[illegible]	-
[illegible]决战	五丈原之战	开始时		
向[illegible]宣誓	[illegible]	结束时	IF达成[illegible]2种	
[illegible]	[illegible]口之战 [illegible]	[illegible]	-	-
新的[illegible]	[illegible]口之战 [illegible]军	[illegible]	IF达成[illegible]2种	
[illegible]	长安[illegible]战 [illegible]军	途中	-	-
[illegible]	[illegible]战 [illegible]军	途中		
[illegible]，[illegible]	[illegible]战 [illegible]军	结束时	-	-
乱世[illegible]	[illegible]战 [illegible]军	开始时		
[illegible]	[illegible]战 [illegible]	结束时		

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	五丈原[illegible]战	开始时	-	-
[illegible]的时代	五丈原[illegible]战	结束时	-	-
[illegible]之[illegible]	[illegible]山之战	开始时		
[illegible]	正[illegible]	开始时		
[illegible]	[illegible]	结束时	IF[illegible]	
何[illegible]之[illegible]	东关の役·司马昭军	开始时	-	[illegible]加入[illegible]2种
[illegible]的[illegible]	东关の役 司马昭军	结束时	IF[illegible]	[illegible]加入[illegible]2种
[illegible]的[illegible]	[illegible]之战	结束时	IF达成[illegible]2种	
[illegible]的结果	[illegible]山之战 司马昭军	结束时	IF达成[illegible]2种	-
[illegible]	[illegible] 文钦の乱 [illegible]军	途中	-	[illegible]生存或死亡2种
大[illegible]问[illegible]	[illegible] 文钦の乱·[illegible]军	结束时	IF达成[illegible]2种	[illegible]生存或死亡2种
[illegible]	许昌之战	开始时	-	正史或[illegible]2种
天命[illegible]	许昌之战	结束时	[illegible]	-
[illegible]天[illegible]	许昌之战	结束时	正史[illegible]	-
名为大义的反逆	[illegible]の乱	开始时	-	-
无情的[illegible]	[illegible]の乱	结束时	-	-
[illegible]	[illegible]	开始时	-	-
[illegible]的[illegible]	[illegible]	结束时	-	-
[illegible]与[illegible]	[illegible]之战	结束时	-	-
[illegible]的天空	剑阁之战	开始时		
[illegible]	成都之战 晋	开始时	-	-
[illegible]	成都之战 晋	途中	-	-
[illegible]	成都之战 晋	结束时		
[illegible]不[illegible]	[illegible]战	开始时		
[illegible]的才[illegible]	[illegible]战	结束时		
[illegible]的原因	[illegible]业之战	开始时		-
气[illegible]	成都防卫战	开始时		
[illegible]天[illegible]	赤壁决战	开始时		
生命[illegible]天	赤壁决战	结束时		-

全成就[illegible]

成就数量	41个 1000点
难度	★★
在线成就点数	无
全成就所需时间	120 150小时
有无会错过的成就	无
有无秘籍	无
有无成就BUG	已修正
特殊要求	无

[illegible]全成就的难点[illegible]成就[illegible]，[illegible]时间，[illegible]大家[illegible]

[illegible]一齐[illegible]，[illegible]，[illegible]人[illegible]，[illegible]之后[illegible]故事模式，不过[illegible]，[illegible]不[illegible]，[illegible]以[illegible]模式[illegible]，[illegible]中[illegible]，[illegible]时[illegible]不[illegible]条件，[illegible]，[illegible]多少[illegible]

[illegible]全[illegible]事模式[illegible]模式中[illegible]成，[illegible]条件，[illegible]不过去的[illegible]

[illegible]的秘[illegible]武器时可以[illegible]，[illegible]在DLC关卡（[illegible]）中[illegible]所缺的[illegible]，[illegible]其他成就[illegible]全关卡完成和秘[illegible]于修罗难度全关卡之中完成，可以[illegible]十小时游戏时间，[illegible]此一来[illegible]从头[illegible]BUG[illegible]，[illegible]。[illegible]最后要说明的是，本作的[illegible]可以[illegible]，[illegible]不过[illegible]0小时，[illegible]自己[illegible]

真·三国无双 100点
True Warrior of the 3 Kingdoms

[illegible] 获得其他全部成就

[illegible] [illegible]全部成就[illegible]

修罗之猛将 60点
Master of Chaos

[illegible] 在修罗难度[illegible]

[illegible] 故事模式[illegible]自由模式[illegible]

修罗之将星 60点
Unwavering Ambition

[illegible] [illegible]模式50连战达成

[illegible] 可以[illegible]天[illegible]难度[illegible]

收集所有武器 30点
Weapon Collector

[illegible] 武器收集率100%

[illegible] [illegible]

[illegible]7级武器[illegible]故事[illegible]



开天辟地 [illegible]
Heaven and Earth

[illegible] [illegible]模式中[illegible]



霸天之凯歌 30点
A Shout of Triumph

[illegible] 打过故事模式 自由模式的全关卡



黄金时代 30点
The Land of Plenty

[illegible] 在[illegible]模式中获得的[illegible]素材和武器[illegible]超过1000个

[illegible] [illegible]战场上获得的[illegible]，[illegible]。但可以在[illegible]中[illegible]



坚强的情谊 30点
The Ties that Bind Us

[illegible] 在[illegible]模式中[illegible]全部[illegible]

繁盛之地 30
The Height of Prosperity
【达成条件】在将星模式建好全部建筑

威风凛凛 30
A Majestic Manner
【达成条件】在将星模式 [illegible] 将名声提高到 [illegible]

搜集珍品 30
A Collector of Rarities
【达成条件】获得所有的稀有部件
【获得方法】多打猛将战即可

千锤百炼 30
Battle-hardened Veteran
【达成条件】[illegible]

百骑当万 30
Unstoppable Might
【达成条件】[illegible] 达到 [illegible] 万人

立志之将星 30
The Path of Ambition
【达成条件】[illegible]

点与线 30
An Intricate Tale
【达成条件】打过故事模式的全关卡

天启 30
Revelation
【达成条件】全部的角色 [illegible]

魏传 30
Legend of Wei
【达成条件】打出故事模式魏传的正史和假想两个结局

吴传 30
Legend of Wu
【达成条件】打出故事模式吴传的正史和假想两个结局

蜀传 30
Legend of Shu
【达成条件】打出故事模式蜀传的正史和假想两个结局

晋传 30
Legend of Jin
【达成条件】打出故事模式晋传的正史和假想两个结局

缔结的情谊 30
Friends to the End
【达成条件】在将星模式中与任一武将的羁绊达到最大

破坏王 30
The Destroyer
【达成条件】累计破坏1000个兵器
【获得方法】在PS3 [illegible]

他传 30
Untold Legends
【达成条件】[illegible] 故事模式他传 [illegible]

建造设施 10
Facility Construction
【达成条件】在将星模式中 [illegible]

扩建设施 10
Facility Expansion
【达成条件】[illegible]

摇篮之将星 10
The Birth of a Leader
【达成条件】[illegible]

空中散花 10
Death from Above
【达成条件】[illegible]
【获得方法】[illegible]

真正觉醒 10
True Rage
【达成条件】[illegible] 觉醒乱舞

一气呵成 10
In an Instant
【达成条件】1场战斗中 [illegible] 击破 [illegible] 名敌将

攻势逆转 10
Comeback Kid
【达成条件】1场战斗中 [illegible] 击破1 [illegible] 名敌将

连击王 10
King of the Combos
【达成条件】[illegible] 1000 [illegible] 的连击数

一骑当千 10
One Warrior vs. a Thousand
【达成条件】[illegible] 人斩

训练结束 10
【达成条件】[illegible]

猛兽突击 10
Mounted Terror
【达成条件】[illegible] 100人

兽王迈进 10
The Beastmaster Awakens
【达成条件】[illegible]
【获得方法】[illegible]

收集所有台词 10
Vocal Enthusiast
【达成条件】[illegible]
【获得方法】[illegible]

[illegible] 在将星模式的台词需要特 [illegible] 角色 [illegible] 才会开放 [illegible] 注意这些虽然可以累积 [illegible] 时才能收到的，因此不推荐这么做

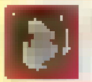
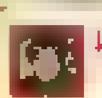
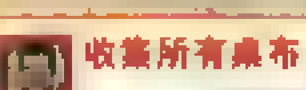
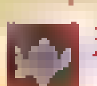
收集所有支援兽 10
Animal Collector
【达成条件】支援兽收集率100%
【获得方法】注意几种需要特殊条件才能获得的支援兽 [illegible]

收集所有动画 10
Movie Collector
【达成条件】影片收集率100%
【获得方法】打过故事模式的全部关卡即可解除

收集所有事件 10
Event Collector
【达成条件】事件收集率100%

收集所有壁布 10
Wallpaper Collector
【达成条件】壁纸收集率100%
【获得方法】[illegible]

无影 10
Like a Shadow
【达成条件】[illegible]
【获得方法】将星模式选最低难度的军 [illegible]

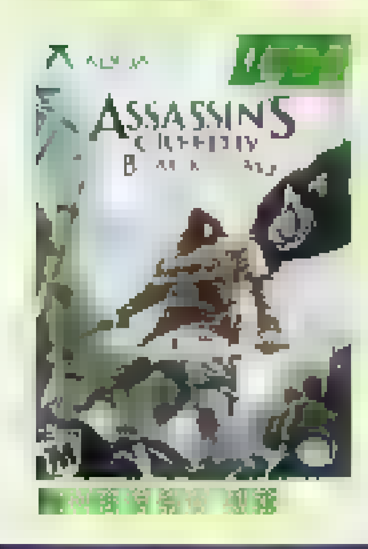



25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29日	战地4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
29日	恶魔城 暗影之王 命运之镜 高清版	Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate HD	Konami	动作	美版
5日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
12日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14日	刺客信条IV 黑旗	Assassin's Creed IV : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19日	监视风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21日	闪电归来 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	日版
21日	闪电归来 最终幻想XIII	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	中文版
1日	F1 2013	F1 2013	Codemasters	竞速	美版
1日	神鬼寓言 周年版	Fable Anniversary	Microsoft Game Studios	动作角色冒险	美版
25日	恶魔城 暗影之王2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版


■蝙蝠侠 阿克汉姆起源


■战地4

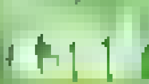

■COD 幽灵


■刺客信条IV 黑旗

注：蓝色字体为中文版游戏

CALL OF DUTY BLACK OPS II

从去年11月到今年8月，总算是打完了《COD 黑暗行动Ⅱ》的全部DLC，也整整是打了整整一年的丧尸。（笑）丧尸模式就是这样有魅力，每次DLC出来，能否成为全世界第几名[illegible]的人，都是我们努力的目标。当然经常会有打了一个晚上最后功亏一篑的情况发生，但最终解锁的时候总是有一种含泪其中的霸气。被[illegible]接下来又是IW的《COD》了，不知这回IW端是否会带来一些惊喜呢？



DLC3 Vengeance 成就获得指南

成就总数	250点
成就难度	★★★
在线成就数	75点
全成就所需时间	至少4小时
有无容易错过的成就	无
有无成就BUG	无

首先除了彩蛋外的成就均可在简单难度下取得，丧尸前几轮行动缓慢，并且不会追赶玩家，相对难度低不少。成就获得路线很简单，前提是你对地图的构造和打法很有把握，如果你能做到这一点，多数成就可以在一次全部解锁。首先出生点赚2000分去出生地买LSAT，之后去城镇教堂人物处解锁；用电击和空气炮杀10只丧尸；用巨人通开所[illegible]；[illegible]过程中多杀几个女鬼获得免费饮料，走到迷宫中的位置升级LSAT；在迷宫中心炸开以后就能得到至完成一次穿越；开始解彩蛋，过程中肯定会抽出时间炸弹，使用一次；彩蛋完成后只剩下“第一回合升级武器”的成就，单独开一次解开即可。当然以上步骤是建立在对地图十分熟悉的情况下的打法，正常情况还是慢慢熟悉地图先吧。

Mined Games 75

[illegible] 在Buried地图中完成彩蛋

彩蛋详解

本张地图的彩蛋部分同样分为两个路线，并且都必须在普通难度下解。Richtofen路线不用先摧毁工作台。一上来两个路线的步骤就会有所不同。两个彩蛋路线只是有着[illegible]不是很难，如果银行中有大量存款，请将[illegible]之人都[illegible]于最后[illegible]顺序比较麻烦，相比之下Maxis路线要简单一些。另外如果4名玩家之前三张地图都是统一走同一种路线的话，那么调查或者穿越的[illegible]可以[illegible]路线的结局，之后会有[illegible]10元[illegible]X[illegible]。

Maxis路线

步骤1

先去监狱绞刑台，绞刑台位于D区域教堂的左边[illegible]3个部件

1灯泡 巨人房间[illegible]楼梯旁箱左边桌子上

2电池 位于教堂内部的讲桌旁

3红线 公共[illegible]枪店进去左边的角落

主角红线部件是M路线的绞刑台和R路线的都会台共通的，玩家必须[illegible]一

步骤2

合成并建造组合空气炮和电击，用这个组合对着墙里内的水晶[illegible]

[illegible]

本[illegible]分别在：

[illegible]C区域酒吧旁边。

[illegible]A区域的[illegible]内[illegible]。

[illegible]D区域教堂左边的[illegible]。

[illegible]穿过鬼屋区域到树下面，[illegible]

提示

[illegible]可以看到[illegible]悬挂在空中的灯[illegible]在空中[illegible]不用找到[illegible]使用[illegible]中[illegible]爆出[illegible]打[illegible]到

步骤3

取得灯之后，拿着灯的玩家会[illegible]攻击丧尸，成功的话巨人每杀一只丧尸都会有音效，杀够一定数量的丧尸后就能被点亮可以看到发光的灯泡。

提示

拿灯的玩家来到枪店房顶对着[illegible]X[illegible]巨人，此时墙上会出现一些[illegible]代表

DRY GULCHER SHAFT
BONE ORCHARD VEIN
LUNGER UNDERMINES
GROUND BITER PITS
CONSUMPTION CROSS

[illegible]对应A区域通道内的5个牌子。墙上只会随机出现一句，玩家照着下图的[illegible]这一句的[illegible]。

步骤4

去将时间炸弹从抽奖箱内抽出并且在此时按下LT扔出记时部分引爆。然后6000分购买电梯，进去A区域的坑道内，里面可以找到5个牌子，上面写着不同的语句，这些语句对应枪店屋顶破译出的语句，玩家按照密码给出的语句顺序，找到相应的牌子依次击打，成功的话会出现一个发光的球。

玩家需要把球带到绞刑架处，球会不断往绞刑架方向移动，但是在[illegible]消失，玩家需要为光球[illegible]才能避免其消失。[illegible]的方法为让球经过最近的丧尸，这一只被刺丧尸后便可成功续航，需要续航的地点一共有三个，玩家需要在三个地点最少留一只丧尸在那里为光球续航。地点分别在马房、枪店二楼和糖果屋附近。球消失后再去按顺序打一遍即可，玩家可以跟着球走判断路线，如果球在哪里消失了，记得下次在这里留一只丧尸续航。最后将光球[illegible]到绞刑架处后，绞刑台上其中一个灯会熄灭。此时按下之前丢的时间炸弹，回到之前的波数，绞刑架上的光还会保留。此时玩家需要再重复上面的步骤将另外一个灯也点亮，如此一来这[illegible]完成了。

个玩家前往鬼屋2楼走过书架的墙面（最好是有电拳的那位，女鬼会不停出现干扰，需要用电拳不断将其消灭），在其中一间屋子的桌子上可以找到一个灯的装置，旁边有一个开关，按下机关。其他名玩家分别前往鬼屋2楼、庭院和马房，这里每个区域都各有个铃可以按，加在一起的9个铃铛对应鬼屋墙上的9盏灯，[illegible]中、右盏灯分别对应三个区域的各个铃铛。举个例子，笔者测试的那盘左边盏灯，为鬼屋2楼的个铃铛，中间为马房的个铃铛，右边为庭院的三个铃铛。三名玩家从左往右一个方向的上中下一盏灯分别对应的铃铛，听鬼屋里玩家的指挥去依次按即可，按错后灯会熄灭，需要重新来过。灯全亮了这一步便算完成。

用巨人将鬼屋前的喷泉打开，对着喷泉许愿，开始4个区域的打靶游戏。这算是这个彩蛋的小难点，4名玩家都需要同时在不同的四个区域玩打靶游戏，过程中不能失误。打靶的区域分别位于C区域的酒吧、B区域厚血饮料机那里、D区域酒对鬼屋，D区域鬼屋对面的糖果屋附近。建议全员去买一把粉笔画出的PDW，这把枪有50发子弹，过程中可以不换子弹，比较方便。打靶过程需要记几个靶子的出现地点，刷后期熟练后可以预先判断。由于失败后可以马上继续许愿无限次数重新来过，所以并不困难。有丧尸干扰不要紧，在旁边的丧尸身边有巨人唱一个歌，他会帮你把丧尸抱起来一直玩，这样丧尸不会攻击你也不会死。注意每个人自己的打自己的靶，不要帮别人打。

酒吧中有19个靶；糖果屋附近有29个靶；厚血那里有22个靶；鬼屋那里有23个靶。

Richtofen路线

先去组装断头台，断头台位于C区域酒吧旁边的一个角落处，需要4个部件：

1水晶：进入A区域机场后右转角落里

2[illegible]：酒馆2楼往下看见断头台处

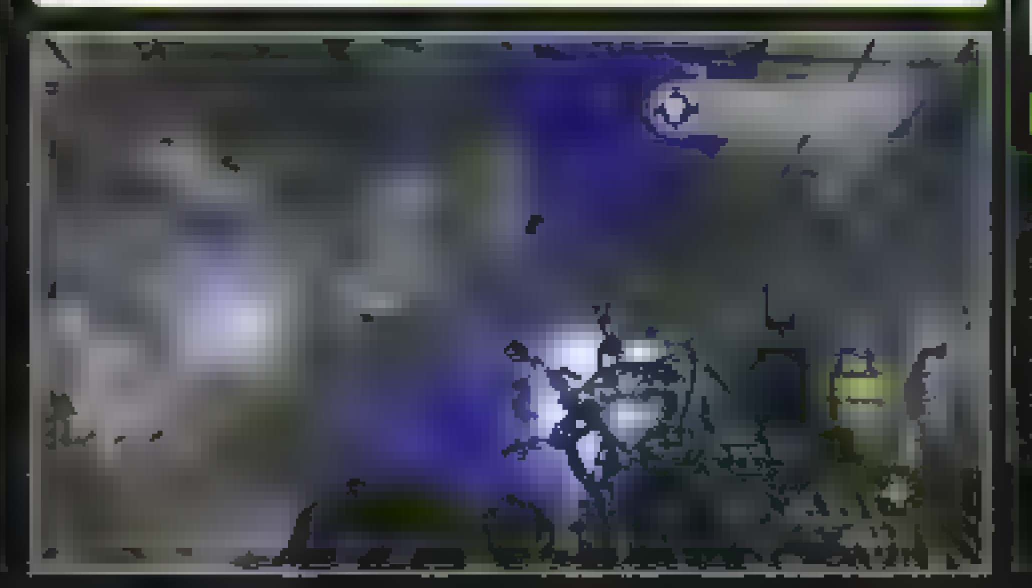
3[illegible]：马房，其中一个马厩处

4红线（公共）：枪店进去左边的角落

其中红线和MAXIS路线的线圈都是通用的，玩家需要2选1。

组装成功后去抽出Paralyzer，用这个对着四个水晶吸，四个水晶的位置与MAXIS路线一样。[illegible]：A区域的[illegible]；[illegible]：C区域酒吧旁边；[illegible]3：D区域教堂左边的石墙处；[illegible]：穿过鬼屋后面到树下面，另外一边进入鬼屋的入口附近。

完成后去枪店中飘着的紫色灯，把它从空中炸下来取得。



拿到后前往鬼屋，拿灯的玩家将女鬼给灯充电，直到杀鬼不出青烟为止。

最后去枪店隔间，对着地上的图案按住X将灯插入，此时墙上出现密码，密码代表了5句话，墙上只会出现一句，代表了之后去打时的顺序。破译的方法参考上文Maxis路线步骤5中的配图。

购买电拳，然后去A区域的教堂内，里面有5个牌子，上面写着不同的语句，对应枪店里面破译出的密码，玩家按照密码给出的语句顺序，依次用电拳将牌子依次击打，成功的话会出现一个发光的球，注意只有拥有电拳的玩家可以看到这个球的位置。玩家需要将球带到断头台处，不过引导球的方法与MAXIS路线不同，玩家必须要使用电拳才能让它移动到下一个地点，球每次都有多种不同的出现地点，玩家需要以最快的速度前往球出现的地点与其接触，让它前往下一个地点，否则长时间后球会消失，有点类似某些游戏的"寻宝"。最后球出现在断头台上即算完成。



有断头台附近[illegible]，去[illegible]会留意泡的光[illegible]玩家[illegible]的水晶充电，直到5个球在水晶里就算完成。

准备时间停止：将你身边的部分放在断头台水晶和球之间的板子上，然后所有人都进断头台（最好在断头台周围，太远无法发动），引爆时间停滞，进入光照模式。

无限模式中会出现雷[illegible]，并且会出现很多只丧尸，玩家需要在[illegible]，这个模式下的目的是30秒内找到玩家附近区四个角色的尸体，找到后[illegible]，因其尸体中其中一个隐藏着机关，玩家要将机关找出来。笔者试的几次中机关都在黑老头Rasman的尸体中，4具尸体会随机出现在多个位置中，目前已知以下几个点会出现尸体：

1. 一个枪炮点旁边
2. 巨人像8字门口，有一堆草丛和石头附近
3. D区域教堂左边，有水晶球的区域附近
4. D区域[illegible]门口，在大石头旁的[illegible]子附近
5. [illegible]的工作台旁
6. 断头台的前面一点
7. 断头台再往前，枪店背面的地上
8. [illegible]

进入时间模式后大家大胆冲去找，死了也不要紧，无限模式结束后会自动复活。如果玩家时间内没找到机关，那就需要获得Max Ammo重来一次（如果真不差钱可以花炸弹扔回去再抽回来）。要来一次不容易，最好发动前把所有尸体出现的位置都先走一遍记住。

当找到机关后把它安装在断头台上即可。

之后玩家需要去迷宫，迷宫有一些绿色的门上或者某些墙壁上会出现四种颜色的开关，分别是红、蓝、绿、黄，玩家需要按照正确的顺序开启，只要顺序对了，按下相应的开关会有火花迸出，玩家需要将这个顺序记住，便可确定这个颜色按钮的按下顺序，下次再按这个顺序按。比如第3个按的是蓝色开关有火花，那下次就记得第三个按蓝色的开关。失败了不要紧，从喷泉那个洞直接回迷宫再试即可。全部按钮都出火花后即可完成。

最后同样是打靶游戏，参考Max's步骤8，完成后即可解锁Richtofen路线的彩蛋

Ectoplasmic Residue

15点

达成条件 在Buried地图中获得一瓶免费饮料

取得方法 玩家进入鬼屋后遇到女鬼，杀死一定数量的女鬼后走出鬼屋外，将尾随玩家的女鬼全部杀死便有可能获得一瓶免费的饮料，获得后即可解锁成就

I'm Your Huckleberry

25点

达成条件 在Buried地图中让巨人帮你在一次游戏中清除所有障碍物

取得方法 从初始抽奖箱左边的楼梯上去后，从一个洞落入下面的房间便可找到巨人，给巨人喝酒后会撞开身后的障碍物，巨人只会撞背对他的障碍物，玩家需要在巨人面前给他喝酒，使他背对障碍物。障碍物大多为破烂堵截起来的地方，这张地图的障碍物一共有8个，其中一个是喝完酒的墙，别忘了，也就是说需要一共需要给他8次酒，除了每回合随机出现的酒外，还可以去酒吧收银台[illegible]000分买

8个障碍物地点分别在

1：巨人所在的房间，只有撞开他才出来。

2：抽奖箱附近，撞开后才能喝到原血饮料。

3：枪店门口。

4：枪店旁边，撞开后通往马房。

5：D区域鬼屋旁，喷泉的前。

6：糖果屋旁，连接B/C区域的点。

7：教堂门口。

8：鬼屋门前。

Death From Below

10点

达成条件 Buried地图中使用"空气炮"杀死10只丧尸

取得方法 空气炮是这张地图的合作武器，需要将两个组合武器放在一起使用，玩家需要找齐电机和鼓风机，组件全部在组件图可以找到

发电机

[illegible]：一楼里面的房间。

[illegible]：二楼右后方的桌子上。

[illegible]：一楼进门左边的长桌上。

鼓风机

[illegible]：一楼里面房间的地上。

[illegible]：二楼地上。

[illegible]：一楼进门左边的桌子上。

[illegible]：一楼进门里面方形的地上。

[illegible]有各自的两个组装地点分别在第一个抽奖箱左边的楼上以及酒吧。在这两个地点组装好后前往原来的柜子里拿空气炮和发电电路即可，[illegible]时就在那里换10人丧尸即可。

Candygram

10点

达成条件 在Buried地图中巨人[illegible]

取得方法 十分简单的成就，在[illegible]中可以找到糖果，[illegible]一些方案对付那巨人会变得较成[illegible]，[illegible]1[illegible]从第一个抽奖箱左边的楼梯上去[illegible]人的[illegible]他喝酒[illegible]之后从抽奖箱左边的楼梯上去[illegible]把糖果回去给巨人吃即可

Awaken the Gazebo

30点

达成条件 在Buried地图中，[illegible]用银行和道具存取兑换[illegible]上在[illegible]升级武器升级

取得方法 [illegible]的一个成就，有两种方法可以实现这个目的，推荐方法2。两种方法一开始时都必须走快枪店的马房里面，开始第一轮之后，[illegible]忘了开电闸，不然好不容易去了那边不能升级就悲剧了

方法一

[illegible]

[illegible]开始时就在这边做等候丧尸，直到开启所有路线等待以及前往鬼屋[illegible]需要巨人撞开[illegible]

[illegible]开始下去等待丧尸时间到第一回合。

[illegible]所有路线都在楼号[illegible]5000分以上[illegible]

[illegible]鬼屋，穿过女鬼。

[illegible]进入迷宫升级。

方法二

[illegible]7500分的[illegible]找到所有的部件，将其组装到第一个抽奖箱左边上楼后的工作台上，[illegible]穿过第一个抽奖箱左边上楼[illegible]可以从马房楼上[illegible]直接越过去[illegible]一楼进门[illegible]个抽奖箱左边上楼的三个[illegible]出来。

[illegible]在2楼对面的平台上建一个[illegible]，这样就可以直接[illegible]。

4：喝酒让巨人撞开教堂的障碍物，[illegible]后一个[illegible]。

[illegible]：鬼屋前障碍物可以从右边用[illegible]过去。[illegible]这个方法，可以只开道具屋的门和鬼屋的门，不过前提是第一[illegible]的酒吧在巨人房间里，[illegible]1楼[illegible]多开一个750的[illegible]，不过比起抽时间炸弹要方便不少。

[illegible]不过前面的步骤[illegible]，最后关[illegible]是进鬼屋躲女鬼部分，如果这里失败，前面的步骤基本都白费了。鬼屋女鬼的位置可能会不一样，不过玩家越少，女鬼的数量越少，单人[illegible]只要躲过去女鬼便不会再出。我的建议是双打，一名玩家拿一把冲锋枪进入鬼屋，[illegible]，之后进入迷宫就非常容易了，拿下的女鬼可能会找另外一名玩家，这样就可以在迷宫里面[illegible]了，一旦走到那里升级完毕就算成功。

Revisionist Historian

10点

达成条件 在Buried地图中改写历史

取得方法 从抽奖箱获得时间炸弹后，按下LT扔下炸弹，按RT引爆使用一次即可，没什么难度

Mazed and Confused

[illegible]点

达成条件 在Buried地图中[illegible]在迷宫区域打过第20波或以上的[illegible]

取得方法 这个也没什么难度，可以选EASY，建议前面先喝了[illegible]和抽到好一点的枪，然后等19波的时候[illegible]，不[illegible]9波[illegible]的女鬼不是很好对付，玩家要[illegible]迷宫区域建议去喷泉处防守，两个人负责前面的过道，[illegible]可以用气功炮[illegible]，其他人负责附近的丧尸，如果武器不是太差的情况下撑过20轮没什么难度

FSIRT Against the Wall

20点

达成条件 在Buried地图中，在墙上购买LSAT并开枪

取得方法 LSAT在[illegible]上方铁架中间的墙上，需要2000分购买，需要[illegible]跳到铁架中[illegible]，铁架会[illegible]，玩家必须快速拿到LSAT后停下，就铁架可能会[illegible]掉下去，连续按A键就能爬上去之后前往迷宫，建议过了鬼屋后在迷宫[illegible]5000分，不然在鬼屋被女鬼偷了钱就浮云了。如果之前错的过程失误了，铁架倒塌后不要紧，还有一种办法买到LSAT。首先去抽出Paralyzer，这个武器在玩家跳起后对着地面使用可以在空中飘起一段时间，有了这个以后等迷宫中的暗器炸掉，跳进传送洞中（之前需要巨人撞破另一个暗桩），回到出生地点，然后使用Paralyzer飞到购买LSAT的墙上购买即可

When the Revolution Comes

20点

达成条件 在Buried地图中回到原点

取得方法 在地图中先把巨人放出来，然后，他撞开鬼屋前的[illegible]果，前往迷宫中心，直接丢4个手雷将喷泉炸开，跳到传送洞后便会回到出生点解除成就

DLC 4 Apocalypse 成就详解

成就难度	★★★★
成就点数	250点
在线成就	55点
全成就时间	至少5小时
有无会错过的成就	无
有无成就BUG	无

《黑暗行动II》最后的丧尸地图彩蛋相对来说是最难的，后期多轮强制战斗让成就的难度基本上会不断增加，除了彩蛋外均可在EASY模式下完成，彩蛋解除后其他成就就能解个七七八八。注意四种方式救人的成就建议在解彩蛋过程中获得。玩家在第一次游戏时可以将较为简单的"Not a Gold Digger"、"Tank!"等成就解掉，然后可以在单独的游戏中瞄准"All Your Base"、"Playing with Power"、"Master of Disguise"、"Overachiever"这几个成就去。完成后地图估计摸索的也差不多了就开普通难度挑战彩蛋吧。

Little Lost Girl 75点

成就说明 在Origins中解放Samantha

获取方法 彩蛋成就，首先这步的彩蛋内容与以往一样必须在普通难度下取得，EASY难度同多到全部法杖，另外这个彩蛋都可以单人解除的，想挑战的玩家可以试试。彩蛋具体步骤并不多，只是前期准备四把元素杖的过程稍为繁琐，以下方法是最为节省波数的打法，可以在最短的波数中将彩蛋解除，相对简单一些。

开场后注意前一站开启电箱后的丧尸血奖励先刷刷。先积攒够分数抽奖或者买把好武器，由于第2站的门一定要开，如果那边能随出抽奖箱最好，没有的话就去4站附近买MP40。2站一定要早去的原因是先要在房间桌子上拿到一块有骷头标记的石板，之后有用。

第一步

为了节省波数，首先去将能找一一收集所有吸丧尸魂的箱子打开，然后会获得彩蛋必要的奖励。4个箱子的位置为1站进入无人区左边的场地；2四站旁边的位置；3五站旁边的场地；4六站进入挖充设施的场地。

每个地区大概需要等40只左右的丧尸才能搞满，不过一定要注意如果有丧尸走过来它会一脚将吸魂箱盖合上，之前都白打了，所以要计算好时机，等丧尸过了再去刷丹，场地打是比较理想的状态。全部满了以后就能去六站拿拿手了，中间过程中别忘了去喝啤酒。

第二步

拿到奖励后在6站楼层2楼可以看到一个白色玉环，将之前二站拿到的骷头石板放上去（按X）之后在这个地方用拳套杀丧尸，就可以将石板拿起来就算是完成这一步了，拿到石板最后一个丧尸丢掉之后的步骤。

第三步

二站原先放石板的桌子上将其归位，不过搬送的过程中玩家不能够到场景中观行的路段，一旦拿到之前进化过的石板就会"变脆"需要拿回之前的桌子先是确一下。搬送的方法有两种，一种是走木板，拿到在第1个开始充回到出生地附近的地道里下去，从那走会到2站路间不会碰到泥。第二种则是直接走木板，则就中央的挖掘区域和工作室走到第2站，只要到了无人区之前的地方走木板就OK了。

第四步

将石板放在桌子上后继续用拳套杀丧尸，这一步建议和火元素升级需要的解谜一起做（见下文）。一人用拳套在这杀，拿火杖的单独在CRAZY PLACE里烧，之前最好把其他杖也拿着，遇到突发状况可以解围。拳套丧尸后会出现一个空袭道具「G-Strike」，这个道具类似较子，可以吸引丧尸之后进行空袭爆炸，由于只需要用它完成解谜步骤，可以只拿一个就行。

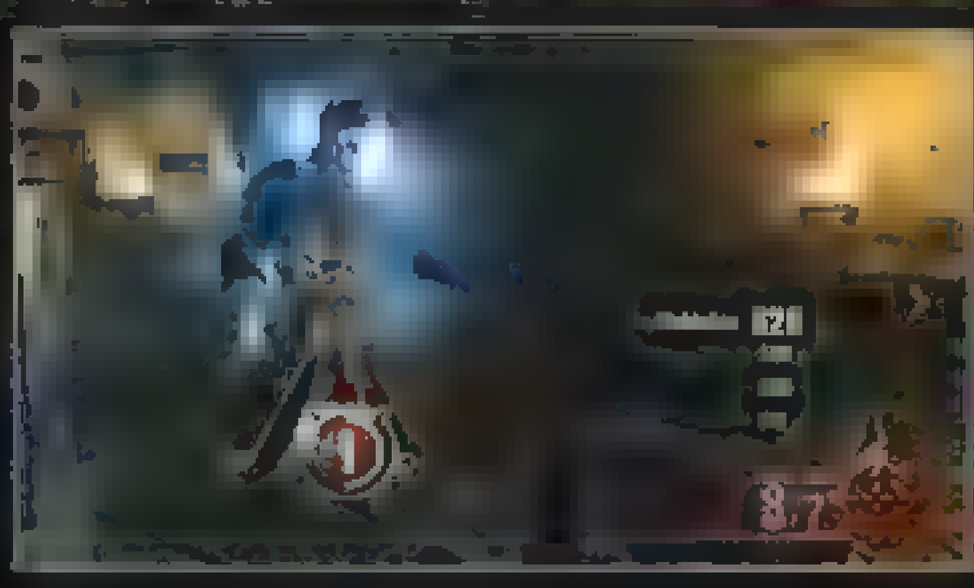
第五步

接下来就是打造法杖和升级，具体方法读者可以参考下文"Playing with Power"成就中提到的内容，拿到所有法杖需要的元素后，解到这一步的时候红色元素差不多都齐了，由于要拿齿轮件开启先会将满户层的丧尸烧死，建议留到最后做。前面几步中如果遇到下雷天建议带下来先挖宝。所有元素和部件收集完成后前往中央战壕开始的挖掘地下，对着四骑士面前的神雷打造4把法杖，拿到法杖后就可以进行升级工作。

下一步是升级杖，升级的方法参考下文"Master Wizard"成就部分。过程中最后一步建议全员进入CRAZY PLACE中准备好了以后一起战斗，由于地下地势险恶，最好一个一个升级，这样一来其他三名玩家可以用杖互相照应一下。

升级需要先完成CRAZY PLACE内部的解谜，再完成杖的挑战。每一步完成后都会有比较明显的音效提示。注意升级的步骤不用等所有法杖打造好后再完成，最后一步由于要杀丧尸充能，建议留在后面一起完成。杀死丧尸后会有黄魂对杖进行充能，满后会有较为明显的提示，之后拿起杖即可。



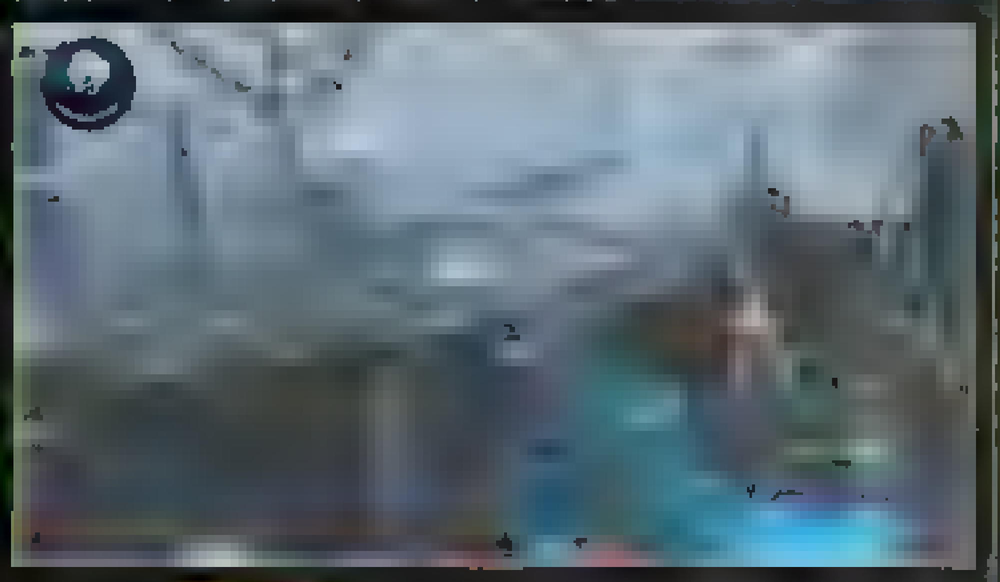


[illegible]

全部杖升级完后人手一把，杖升级后不仅攻击力子弹数量上升，还能按方向键一来换成救人法杖救人，按住攻击键可以蓄力发大招，十分强劲。全员拿到升级后的法杖三台泰坦内部会出现隔座，6站出现的泰坦能雷法杖；4站的飓风法杖；2……冰法杖；最后火法杖的插槽会出现在中央升级装置的挖掘处最底部。

[illegible]

完成插杖工作后建议先去升级装置地下把法杖回收。此时三台泰坦会频繁并排行走，随机其中一台（唯一可以进入的）会出现一个红色按钮。……5站其中一边可以看到一架坠落的飞机（图），这架飞机左边会有一个被封印的地道。……扔向封印，同时自己按下机器人的红色按钮。机器人和轰炸机会开始一同对封印攻击，两步同时进行的话便可打通封印。



[illegible]

将马克西无人机组装好后，对准封印口使用，马克西无人机便会进入封印内部，此时会出现多个BIG DADDY，这一战战斗相当惨烈，建议请丧尸的玩家将丧尸带到远处，其他三名玩家在保护无人机前往5站集合，等BOSS一……看，升级后的法杖一般可以将它们秒杀。

[illegible]

任意玩家回到出生点，获得第1号发电机开启后的丧尸血奖励。进入丧尸血模式后对着天空看可以发现一架红色发光的飞机，将飞机击破后便可开始下一步。

[illegible]

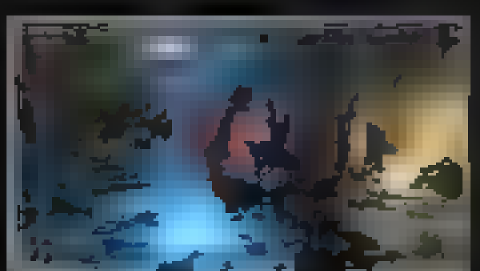
这里需要再次获得一个丧尸血奖励来找到飞行员变的丧尸，建议由之前击坠飞机的玩家来完成。想获得丧尸血不用重新再开一轮，拿着冰杖的玩家去无人区第5区到第4区的路线，沿途可以看到三台燃烧的平板车，用冰杖可以将其熄灭。快速熄灭（有时间限制）这三辆着火的平板车，这样挖掘地中央会奖励一个丧尸血奖励（会消失，最好提前在那里等着），进入丧尸血模式后绕着中央区域外围走一圈可以看到一只白色的特殊丧尸，将其杀死后便可以在地上拿到马克西无人机。

[illegible]

完成上面步骤后前往挖掘机地下圣骑士那里杀丧尸，丧尸会变成手臂有白光的恶物，使用拳套杀死他们会有特殊效果，杀够之后玩家会变成相对应的属性拳套（成功后收到石板，有明显的升级动作），比如拿风杖的玩家会变成风拳，雷杖的会变成电拳。所有玩家（注意必须所有）都有属性拳套后声音提示，这一步就算完成了。

[illegible]

最后一步……了终战，由于不能使用杖最好做足准备，先将四个杖放到相应的元素地带，这样CRAZY PLACE中央会出现亮点，在这里杀丧尸便会给中央蓄能（会有明显的魂魄上升效果），杀够之后中央的齿轮便会打通，成就就解了。如果想看最后的结局就把马克西无人机在中央释放，白光出现后进入便可迎来最后的结局。



Not a Gold Digger 5点

成就条件 在Origins中分享挖出的宝藏

解除方法 很简单，玩家首先需要有一把铲子，前两把铲子在出生地点可以找到，还有一个位于坦克车间，还有一个在第4或者第5区域的建筑。拿到铲子就可以挖掘地图中凸起的挖掘地点，这其中有可能挖出个武器，另外一名玩家拿起这把武器之后挖出的玩家即可获得这个成就

Kung Fu Grip 15点

成就条件 在Origins中，从Panzer Soldat的爪子中拯救自己和同伴

解除方法 Panzer Soldat就是装甲大老爹，他是几个回合中必会出现的BOSS。BOSS有3种攻击方式，近处的挥拳，中距离的喷火，远距离的伸出钩爪。想解除这个成就就要让他远距离的爪子抓住玩家，当玩家保持一段距离时，会伸出爪子把玩家抓回来。对着它释放爪子的胳膊攻击便会放手。故意保持距离，等它抓住玩家后自己攻击它的手臂来救，再故意让另外一……住，然后自己攻击它的手臂即可。这个成就建议去4区唯一……

由于后期会有越来越多的大老爹出现，建议早点解除。大老爹出现规律大概是8回合1个，11回合一个，14回合2个，22回合3个

All Your Base 15点

成就条件 在Origins中不被打扰的……

解除方法 不要所有电源都开启，……保持……的进度，……一个区会解锁这个成就……只在……

Playing with Power 30点

成就条件 在Origins中……

解除方法 ……首先就需要拿到……的……，……可以……的……CRAZY PLACE……开启……的……。将每个杖……放在下一个……，进入CRAZY PLACE后拿到对应的元素……。需要开启对应的CRAZY PLACE才能进入。在拿到元素后还需要收集其法杖的其他一个部件，部件拿到的方法各不相同

获得方法

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	火	第6站坦克下边（必须……世界走），4号……第三站，从出生点…… 6站楼上出来的挖掘的……柱子上		1……每8回合出现一次的Panzer Soldat后获得 2……击落一架天上发光的红色飞机后获得 3……后的奖励
[illegible]	风	5站铁塔下的……5站……5站通道……	[illegible]下	进入……台泰坦内部获得 1……2 3站一台 2……4站附近……3……6站……
雷	电	4号发电机附近板车上，4站……之间的位置，4站通往Crazy Place的通道	4站旁边的通道	……坦克在到达第……站前右边有一个站台，跳上去之后过去拿到 2……从2站往起点出发后，地中右边的一个站台上 3……转回到起点前往教堂右边的……道……
[illegible]	冰	2站附近……2站入口右边，2站……的……上	第6站发电机的……面	……挖宝挖出来，注意只有在下雪天才能挖出部件，建议玩家……下雪再挖

注：坦克各个部件需要玩家在坦克移动中跳到三个平台上，……浪费时间浪费钱，建议站在坦克的后方，这里没有护栏，不会将玩家……一个部件位置一个人便可搞定，后两个……合作各走一边。

这个只是彩蛋要求的第一步，熟练的话很快就能解了。这个成就要求想解的玩家亲手打通，直接加入拿起法杖是没办法解的。

Fmona Tank!

10点

成就说明 在 Origins 中乘坐坦克一圈不下来

解锁方法 同样极其简单，坦克位于6站，可以队友帮忙留一只丧尸，跳上坦克后到启动部位花费1000分开启，坦克绕一圈过程中只会在2站一个地方停留，等一会却过后再次花钱启动便可返回终点，这个过程中（包括冷却过程中）玩家都不要下来即可解除成就，十分简单。

Saving the Day...All Day

20点

成就说明 在 Origins 中使用四种不同的方法救人

解锁方法 这个成就需要在升级完第一个法杖后才能解。四种不同的救人方法为

1，普通救人

2，喝了快速救人饮料后的快速救人

3，使用马克西无人机的救人功能

4，杖升级以后按方向键一以后对着倒下的玩家使用救人

马克西无人机的部件位置在：大船，出生地的桌子上；机翼：6号发电机隧道附近；6号站坦克所在的教堂，6号站坦克返回的路上

Rotors：中央挖掘现场的楼梯下；中央升级装置附近，中央挖掘现场内部入口附近

Master of Disguise

15点

成就说明 在 Origins 中一局游戏中使用丧尸血救活其他三个玩家以及启动一个电源

解锁方法 没难度，不过需要4个玩家，第一个发电机占完之后会奖励一个丧尸血奖励，此时要解的玩家拿到丧尸血，其他三名玩家自杀，将他们全部救起以后去下一个发电机处战斗，如果过程中获得丧尸血以后，之前救过队友的玩家开启电源等电源启动以后就解了，也可以试着把丧尸血一次救人，丧尸血救人产生的是已开的电源，一定要等丧尸血使用者自己将发电机完全启动才行。



Overachiever

25点

成就说明 在 Origins 中，一次性完成四个挑战

解锁方法 挑战是这张地图的新要素，玩家在1区和6区都能看到挑战内容，地图一共有4个挑战，挑战分别是爆头115个，占领所有电源，累计花费30000分以及补充所有挖掘丧尸魂魄的箱子，玩家完成挑战后会获得相应的奖励，玩家可以去第1和第6区的挑战台领取奖励。

[illegible]

四个吸魂箱的位置为1：进入教堂区左边的场地；2：回廊旁边的位置；3：5站旁边的隧道；4：大坦克站前的场地。

如果对爆头没什么信心的玩家可以去抽出爆头饮料，这样几乎可以轻松完成。……就能了，注意后期避免吃掉。第三条挑战一定要累计花费了30000分后才能解。注意爆头115个只有统计有可能出问题，爆头115个以后可能还解不了，玩家可以再多杀几个直到出现奖励即可。

Master Wizard

40点

成就说明 在 Origins 中装备所有升级后的法杖

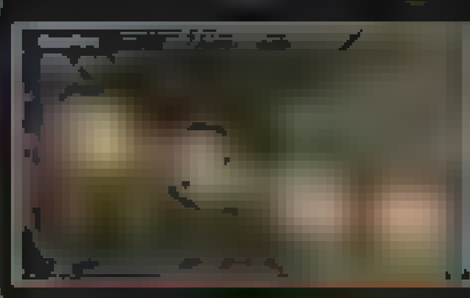
解锁方法 法杖升级步骤

风杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，黄色区域的解谜为需要将固定的符号打成一列，……完成后就会被激活。

2：解去后需要用风杖将3个冒黑烟的圆球往中间升级装置挖掘处的方向吹，三个冒烟球的位置分别在 A：4站附近（直接吹即可）；B：5站附近，需要从吸魂箱所在的那个方向吹；C：6站附近，玩家需要进入坦克所在的仓库，从另外一边的出口出去后对着球吹，全部吹完……

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个黄色光球，将转盘全部转成黄色以后，对着黄球攻击，如此一来风杖升级的前期步骤便算完成，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。



火杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，火杖的解谜需要在火的解谜区域用火杖点燃多个丧尸，这样将所有的充满火后便算完成。

2：完成后前往6区教堂2楼可以看到墙上出现各种符号的图案，从左到右依次是11，5，9，7，6，3，4，玩家根据亮灯的符号来记住数字，……火把点燃，比如5、9、3、4的图案亮着那就用火杖点燃下面5、9、3、4的火把，注意点火的速度要快，最好先记住位置。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个红色光球，将转盘全部转成红色以后，对着红球攻击，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。

注意火杖升级一开始烧丧尸的步骤需要开始杀丧尸，建议可以留在后期与其他队友的战斗部分一起完成。

雷杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，雷属性的解谜需要对玩家的音乐素养有些要求，玩家根据标注在墙上的五线谱提示来用雷杖点三个符号，不懂音乐也不要紧，由于谜题是固定的，玩家只需按照图示的顺序1……，12……10、13的顺序打即可。

2：完成后前往大地图中会有几个电表冒出火花，玩家需要将有火花的电表关掉，这个需要按照机的顺序来，电表位置如下 A：5站破烂小屋附近；B：6站坦克的旁边；C：6站教堂圣杯附近；D：4站 CRAZY PLACE 附近被破坏房间的附近。E：出生地房间；F：2站坦克停站，后门屋子里；G：中央挖掘区外围。

4：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个紫色光球，将转盘全部转成紫色以后，对着紫球攻击，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。

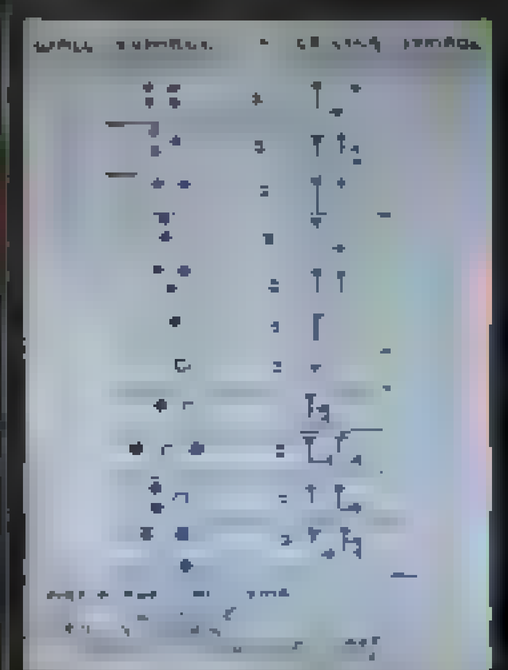


冰杖

1：拿着杖前往 CRAZY PLACE 内部，根据右边墙上的提示来用冰杖打顶上相应的符号，玩家可以根据上方的石板是否翻转，翻转后便算正确，玩家将正确的对应符号记住即可，当然也可以根据下图中的提示来打石板。

2：完成上面步骤后拿着冰杖前往场景中找三个墓碑，用冰杖将它们冻住，注意墓碑都在可移动的场景外，要仔细观察。A：出现在4区 MP40 附近，就是之前有吸魂的位置；B：中央升级装置所在的挖掘处附近；C：坐坦克到第二站附近，往前走一点的右边。

3：前往升级装置的地下会看到转盘下方出现一个蓝色光球，将转盘全部转成蓝色以后，对着蓝球攻击，进入 Crazy place 内部将杖放回原来拿元素的地方，在这个附近杀丧尸直到将杖升级。



注：这个成就之前有 BUG，在更新后修正了。如果玩家是旧版本无法解锁，可以尝试故意倒地死掉了一段时间就能解了。注意一回合一次只能死一名玩家，其他玩家需要存活。另外这个成就是可以“蹭”的，权杖升级完后一名玩家退出，被蹭的直接进来拿起升级好的杖就能解锁。

基础知识

《生化奇兵 无限》、《古墓丽影》、《暴虐圣徒者》、《刺客信条》等被玩家自媒体认定为有实力竞争年度游戏。而《生化奇兵 无限》和其他三个对手有一个本质不同，那就是没有多人模式，这么做其实是一个相当明智的选择，要知道2代的多人模式就做得很一般。而省出制作多人模式的时间，就能为玩家带来更好玩的单机内容。目前《生化奇兵 无限》已推出一个增加战斗的DLC：云端争锋（Clash in the Clouds），这个DLC专门强调了战斗的乐趣，10美元的价格称得上是物有所值。如果是购买了季票的用户可以免费下载。

文 珍迎 美编 NINA

云端争锋 DLC 与完全独立于本篇之外的内容，因此即使玩家还没有打完本篇，也可以直接开始。只要从标题画面下的 DOWNLOAD CONTENT 中进入即可。云端争锋和本篇一样，也有金钱和升级的概念，不过完全独立，玩家在本篇中的各种数据均不会对云端争锋造成影响。

游戏规则

云端争锋的玩法就是持久战，不过限制比通常的持久战要少。云端争锋一共有4个舞台，每个舞台都有15波战斗。初始只能选择第一个舞台，剩下的舞台需要用金钱来解锁。4个舞台的难度依次递增，最后一个舞台的难度会上升到比1999难度略低的地步。不过随着难度的上升，玩家获得的金钱也会增加。

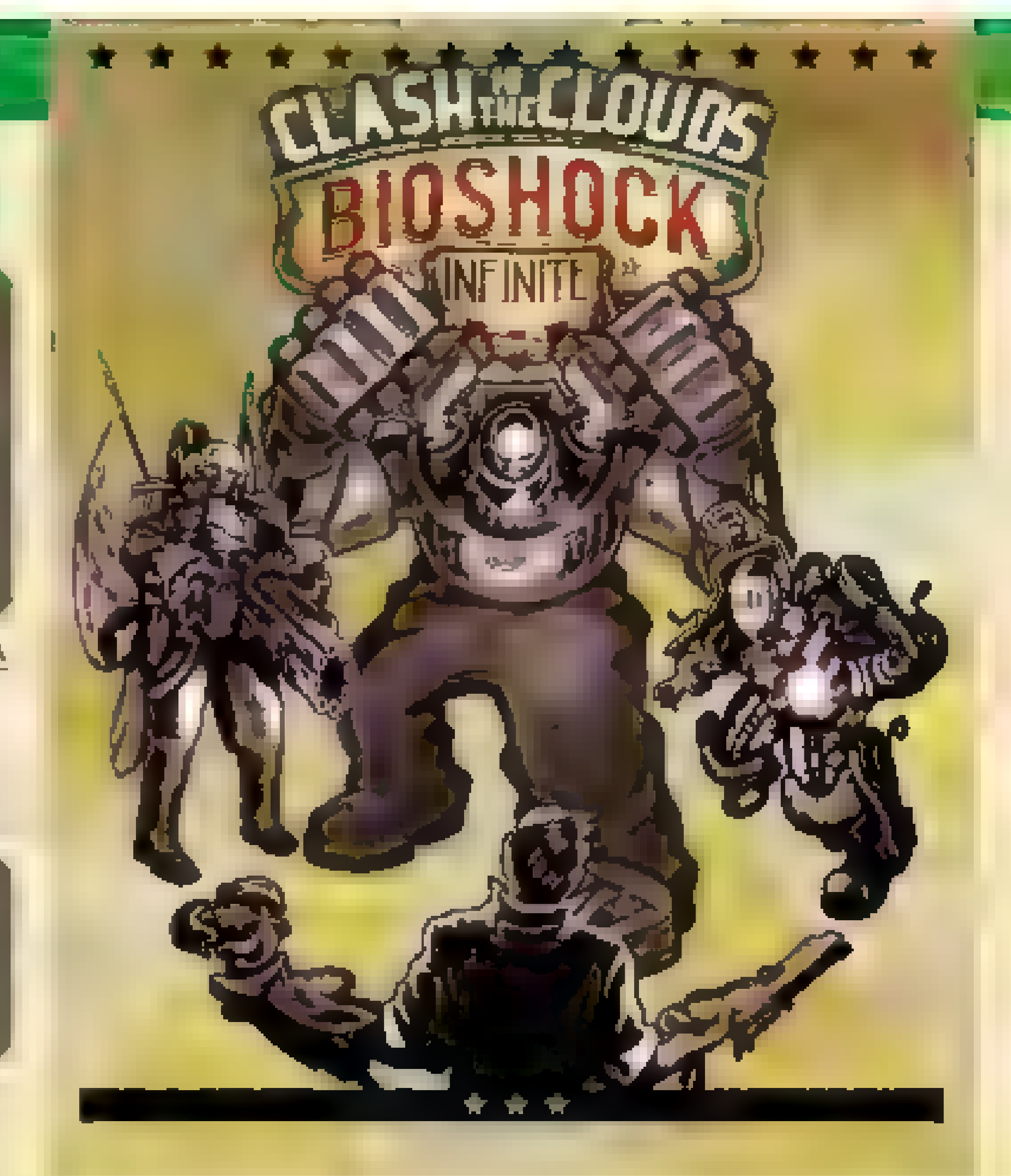
进入DLC时，玩家会出现在一个小房间里，正前方是4个舞台的入口，右边是排行榜，左边有购买枪支升级和超能力升级的机器，需要用金钱来购买。继续往左边的长廊走去，会看到博物馆，各种收藏品，玩家可以花钱来解锁雕像、声音、留声机。此外在博物馆中也有时空裂缝，可以让玩家免费进入领域，相当于是彩蛋性质。玩家应该优先强化装备，有了多余的钱再来购买这些内容。

需要注意的是，如果玩家在小房间里使用特定超能力（如鬼魂之吻），这效果会永久停留下，房间里，有强迫症的玩家需要注意，另外不排除效果太多导致出现BUG的情况。

战斗条件

开始持久战之后，每打完一波，玩家就会回到准备室里。在准备室里有强化武器和超能力的机器，在右边有复生室，花钱之后玩家就拥有了一次复活的机会。不过每次游戏（即每15波战斗）最多只能使用3次复生室。而在左边有武器柜，里面收录了游戏中登场过的全部武器，玩家可以根据下一波的情况来选择最合适的武器。而直接转身出后门，则会回到一开始的小房间，等于这次战斗结束，但此前获得的奖励均会保留。





每一波战斗的过关条件都是一样的，那就是全灭敌人。玩家不需要亲手消灭敌人，敌人之间的伤害或者失足掉落都算数。每一波出现的敌人数量和种类也是完全一样的。只有极少数关卡会有敌人不断重生，剩余的敌人数量在屏幕上会显示出来，当变为零之后经过一定时间就会自动回到准备室。

如果在战斗中不幸身亡的话并不算GAME OVER，玩家此时可以选择退出战斗，也可以选择继续战斗。选择继续战斗的话将可以按死亡时的情况继续挑战，幸存的敌人虽然会变为满血，但已经死掉的敌人不会复活。由于继续战斗的次数不限，对金钱也没有要求，因此只要肯花时间，打完全部4个舞台的60波不是问题。但选择继续战斗也有两个障碍，首先是得分会暴减，其次是将无法获得蓝带。使用复生室不算死亡，故不影响分数和蓝带。

蓝带挑战

前面已经说过了，通过全60波战斗并不是难事，但游戏的每一波都有一个蓝带挑战，这大大提升了游戏难度。蓝带挑战的条件会在每一波开始前的准备室画面中提示，在战斗中也可以通过按START键来查看规则。每一波的蓝带挑战要求是固定不变的。满足条件后屏幕上会出现大大的提示，同时获得大量金钱作为奖励。如果身亡后选择继续战斗，将会默认为没有达成蓝带挑战，而且如果在身亡前已经达成蓝带挑战也同样不算。不过这只影响当波，下一波又会重新计算。使用复生室不影响蓝带获得。

云端争锋最难的一个成就就是全60波的蓝带挑战达成，颇有难度，不过该成就的限制并不多，因此还算比较简单。

首先，每个舞台的15次蓝带挑战不用在一次游戏中完成。例如玩家第一次打舞台1时拿到前7个，第二次打舞台1时拿到后8个，那么就算完成了舞台1的全部蓝带挑战。换句话说，你大可打每个舞台打15次，每次只拿1个蓝带，也算你完成。不过话虽这么说，由于不能选择波数，如果是第15波的蓝

带没拿到，那你前14波不管怎样都是要打的

其次，拿到特定波数的蓝带之后，在准备室画面中可以选择退出拿到的蓝带依然有效

第二，在选择舞台时，玩家可以清楚地看到每个舞台的蓝带获得情况，显示下面的对应图标表示在哪波获得了蓝带，顺序是从上到下从左到右，每行5个，一共3行。例如第2行第4个为空白，即代表该舞台第9关没有拿到蓝带

试剂

想要让全蓝带的难度下降，当然是推荐在全能力装备强化满之后再来尝试。每打完一波之后，在强化武器和超能力的机器之间，会出现试剂或服装，两者交替出现。例如本回合出现试剂的话，那么下回合就会出现服装。试剂和本篇中的性质一样，是游戏中惟一和角色基本元素成长相关的收集品。其外形为在红黄蓝三色间不断变换的药瓶，获得这种药瓶后，玩家会进入特殊的选择界面，此时玩家摇动摇杆可以在三个升级选项之间转移，他们分别是红色的生命值、黄色的护盾和蓝色的魔力。每一个基本元素都可以提升10次，选项下会有强化次数统计显示。每提升一次，相关的基本元素总量就会增大，这并不能重复获得。这里需要重点说明的是，当一项数值满了之后玩家仍可提升，但这样就等于是浪费了一次机会，而且除了删档之外没有其他的补救办法

至于升级顺序方面，依然是参考单机部分1999难度的心得，首先优先提升护盾和魔力，生命值最后再提升

服装

服装（或称GEAR）相当于是技能，分为帽子、衣服、靴子、手套四个部分。GEAR相当于技能，装备（穿上）之后即可以获得对应的效果，由于可以随时切换GEAR，因此在游戏中根据不同情况来随时切换GEAR是非常用得的战术。服装的获得方法和试剂一样，玩家获得的服装种类是固定的，但获得的先后顺序是随机的

[illegible] Winter Shield 无疑最为夺目，这就让玩家去尝试更先进的打法。由于获得服装的顺序随机，因此推荐玩家先以打完全部60波为目标，再考虑拿蓝带之后再考虑怎么样



蓝带挑战BUG

DLC发售后不久，就有玩家发现了蓝带挑战BUG。其症状为蓝带 [illegible] 不符。玩家在排行榜上可以看到自己当前完成的蓝带挑战数量，不过这个数字和实际完成的数量（选择舞台时显示的数量）有较高几率不符（只会比实际少，不会比实际多）。出现这种情况有可能是因为数据上传的延迟，玩家未能完整通过也会导致这种情况，因为数据上传的时机是返回出生点时

另外当玩家完成特定数量的蓝带挑战时，屏幕上会出现成就进度的提示（如10/60、20/60、55/60等），而这个统计和实际完成的数量（选择舞台时显示的数量）有一定几率不符（只会比实际多，不会比实际少）。出现这种情况，有可能是玩家在某些情况下达成了蓝带挑战，但屏幕上不显示玩家已完成，而实际上已完成。也有可能是纯粹的BUG。不管你遇到哪种BUG，都不影响成就的获得，因为系统内的统计不会出错。

目前反应最多的BUG关就是Emporia Arcade的第7波。很多玩家都是在打到包含4-7的最后两个蓝带挑战时，系统显示成就进度为59/60。这时如果玩家先完成4-7，成就依然无法获得。但如果先完成另一关，那么即可获得成就

另外还有部分玩家反应在特定关无论如何也拿不到蓝带挑战，如果确认不是方法问题以及自身上的装备问题，那么就有可能是遇到了已打过却不显示完成的BUG，可以先置之不理，等拿完其他蓝带挑战后成就一样可以解除，不用担心

The Ops Zeal

[illegible] 全部武器之后，难度就不是问题了 [illegible] 次玩的时候就不要再错过蓝带挑战了

第1波

蓝带条件：只用天路攻击过关

十分简单，直接上天路然后消灭敌人，一下一个。即使第一次玩也能轻松搞定

第2波

蓝带条件：在只受到盾伤的情况下过关

盾被打破可以，但不能损及生命值。后期玩家将满血后再来，想不拿蓝带都难啦

第3波

蓝带条件：只用天钩攻击和霰弹枪（shotgun）过关

能用霰弹枪就没难度。霰弹枪是本篇中最好用的武器，在DLC里也一样

第4波

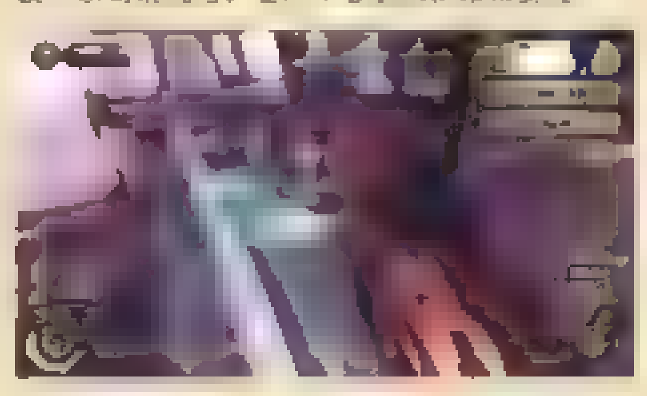
蓝带条件：只用机枪（machine gun）过关

如条件所述，带上机枪扫射就可以了

第5波

蓝带条件：只用手枪（pistol）和手炮（hand cannon）过关

这一波只有一个敌人，就是巧手匠。最大的问题是惟其用手炮来应战。最简单的方法就是主动上天路诱使其也跳上天路放电，然后趁前跳下来就可以偷射几枪。哇！中心靶的的效果更佳！



第6波

[illegible]

十分简单的条件，别碰任何地上的武器、道具箱和尸体就行了



第7波

蓝带条件：只用可缩放瞄准镜的武器并且仅[illegible]

当然是推荐本篇的另一件神器：狙击枪（Sniper Rifle）。注意光用狙击枪还不够，必须是举枪进入瞄准镜状态下干掉全部敌人才行。

第8波

蓝带条件　只使用异次元缝隙和超能力返还（return to sender）过关

本关可以打开两个异次元缝隙呼出两个炮塔，只要耐心等待炮塔消灭全部敌人即可

第9波

蓝带条件　在未击中任何敌人的头部和心脏的情况下过关

比较BT的要求，幸好是比较靠前的关卡，因此难度不算高。推荐用狙击枪由得远远的慢慢瞄巧手匠的脚来打，磨也把它给磨死了

第10波

蓝带条件：在女妖复活其他敌人之前将其干掉

第一次打的时候由于不知道女妖的位置，多半是要失败的。最简单的做法就是先冲过去用暗流（Underflow）把待复活的尸体推下去，然后再慢慢消灭她，对付女妖还是本篇中的方法老一件，使用强化后的蓄力冲锋（Charge）加霰弹枪

第11波

[illegible]

只要一跳上天索或悬挂点就算立即失败，因此请把铁钩主机在近处慢慢磨死吧

第12波

蓝带条件　1分15秒内过关

蓄力冲锋加霰弹枪，最快速的组合　当然[illegible]

第13波

[illegible]消灭所有敌人

推荐带护甲主枪在天桥上慢慢磨，记得在天路上左侧可以后可以减[illegible]

第14波

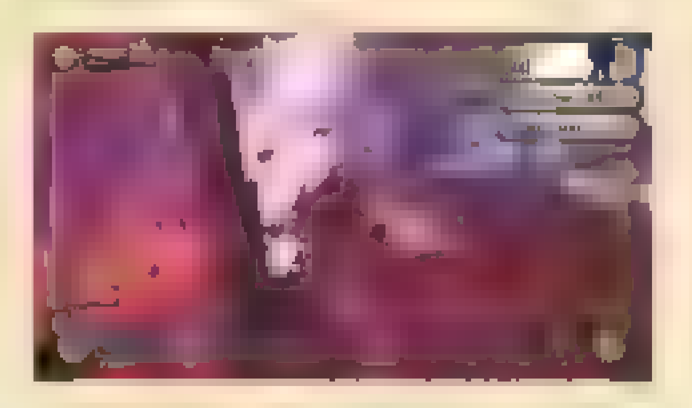
蓝带条件　只用骇客闪电（Shock Jockey，[illegible]）

比较简单，但由于是比较后面的波数，因此最好别大意，否则就得又来14波。一定要瞄准了再打

第15波

蓝带条件：用不同的超能力干掉每个敌人

本关敌人比较凶残，两个巧手匠加一个爱国者。蓝带条件只要求最后一击，途中用其他武器是可以的。推荐打运动战，边在天路上移动边用火箭筒削减敌人体力，推荐顺序是巧手匠→爱国者→巧手匠，记得最后一击一定要用不同的超能力。巧手匠在DLC中多了一招扔球，威力大得吓人，一定要躲开。也可以直接霰弹枪+蓄力冲锋先拼死一只，但最后阶段只能指望伊莉莎白的随机回复，有耐心的人多被几遍也不是不可能就是了。以后这种强调超能力的挑战都可以用这招，总比打得最后却直接放弃要乐观向上一些



Duke and [illegible] Theater



第1波

蓝带条件：只用霰弹枪打死所有敌人

十分简单，不用多说

第2波

蓝带条件　用一台被魅惑的爱国者干掉两个敌人

保持不也触动爱国者即可，亦可先用机关枪等低威力武器削减敌人体力

第3波

蓝带条件　让3个火人在空中自爆

火人（Fireman）的自爆条件是将其体力削减至接近为零时，他会出现一个特殊标志，然后就会冲过来自爆，只需等火人出现自爆标志后来一个野马奔流（Bucking Bronco）再打。而且野马奔流范围够大，一次3个都不是问题





第4波

[illegible]害

推荐用疾雷闪电或杀人鸦群，一定要强化过，然后长按超能力键扔在地上等敌人去踩。注意条件要求的是伤害而不是打死，如果敌人体力不多被陷阱直接打死是不算数的

第5波

蓝带条件　45秒内过关

不错时间很紧其实很简单，在反复重试的过程中轻易能达成这一条件

第6波

蓝带条件　当巧手匠在天路上触电时将其打死

开始清理杂兵，之后跳上跳下天路，诱使其触电，然后趁其硬直时打倒即可，没难度

第7波

蓝带条件：用暗流干掉5个敌人

直接用不蓄力的暗流将敌人推下去就好了

第8波

蓝带条件　用一个魅惑的火箭炮台干掉两个敌人

和第2波的条件类似，这次的火箭炮台位于齐柏林飞艇的下方，不过火箭炮台不怎么给力，虽然还蛮很有威力，但准头很成问题

第9波

[illegible]敌人

也就是说，当玩家用一种武器或超能力干掉一个敌人后，下一个敌人就不能再用这种武器或超能力来终结。由于武器只能带两把，其他需要捡，因此推荐带上两把不常见的武器，使用超能力要特别小心不要造成范围伤害

第10波

蓝带条件　只用冲锋、暗流和霰弹枪过关

能用冲锋和霰弹枪就简单了，难度很低。注意别乱打开时空缝隙，以免误伤



第11波

蓝带条件　用一个被控制的敌人干掉爱国者

基本思路很明确，就是先把爱国者打残，然后控制其他敌人去攻击他，不过这需要比较高明的走位。最后阶段可以同时控制好几个敌人增加成功率

第12波

蓝带条件　用超能力陷阱干掉所有敌人

和第4波类似，不过这次需要干掉敌人。同样可以先把敌人打残，再用疾雷闪电、杀人鸦群这种大范围陷阱秒之。注意返还的蓄力攻击也算做超能力陷阱，可以多加利用，不过着 [illegible] 时间 [illegible]

第13波

蓝带条件　用一发恶魔之吻干掉5个敌人

本关与的蓝带 [illegible]！基本思路就是先用蓄力的 [illegible] 中央高台上的敌人全部 [illegible] 下来然后再慢慢削减他们的体力，最后用蓄力 [illegible] 住3个敌人，在人多的地方 [illegible]，然后马上在地上扔一个蓄力的恶魔之吻 [illegible] 几个注意事项：1 必须强化过恶魔之吻，2 可以把敌人 [illegible] 个再试；3 一定要用蓄力的恶魔之吻；4. 不能装备 STORM 的附加效果；5 风骚的走位

第14波

[illegible] Tesla Coil [illegible]

Tesla Coil 就是场地中那个巨大的放电塔，明白之后就不难了。先削减巧手匠的体力，然后开电，引过来，搞定收工

第15波

蓝带条件：1分30秒内过关

同样是有一定难度的关卡。装备霰弹枪、狙击枪和暗流出战。一开始是连续利用悬挂点上船，船上的敌人全部用暗流推下去，上船后一路用霰弹枪开路，进入引擎室将狙击枪秒掉上面那个敌人，然后破坏引擎，出引擎室之后立刻就能看到下方飞船上的悬挂点，挂上去就算过关了



Raven's Dagger

[illegible]

第1波

蓝带条件：只用天钩近战攻击过关

因为敌人都是最弱的杂兵，所以没有难度

第2波

蓝带条件　只用手枪打死所有敌人过关

敌人同样是杂兵为主。手枪精准处也值得信赖，慢慢瞄头射就好了

第3波

蓝带条件　只用暗流打死所有敌人

暗流过去就行，不过注意前面所述的卡位BUG，一定要确保将敌人推到一望无底的空中，被卡死的敌人不算被暗流干掉

第4波

蓝带条件　用超能力陷阱干掉所有敌人

同样是蓄力返还或蓄力杀人鸦群，难度不大

第5波

蓝带条件　第一个干掉巧手匠

还是惯常套路，把巧手匠引过来，然后蓄力冲锋加零距离霰弹枪，可确保不误伤其他敌人

第6波

蓝带条件　5名敌人死于自己人之手

用 [illegible] 敌方火力 [illegible] 就行，另外强化后的 [illegible] 控制 [illegible] 他们会自杀，这样情况同样 [illegible]

第7波

蓝带条件　在干掉任何狙击手之前，先干掉 [illegible]

本关的敌人都不强，但是条件又要求你不能先干掉狙击手，所以要费一番心思。最起码的一点就是要记住敌人的分布位置，记下来之后就不难了

第8波

[illegible]人

这一关遍布着各种机关，包括电 [illegible]、油、铁护栏等，总的来说难度不大。特别是电 [illegible] 用的，就是可能很花时间，因为有时候敌人打 [illegible] 就是不过来，这时要 [illegible] 让敌人打不到你，这样他们才会过来送死

第9波

[illegible]

听起来比较麻烦，不过实际上就是一路暗流推过去就可以了



第10波

蓝带条件　30秒内不受伤害

超级简单的条件 [illegible]，找个地方躲着别动就行，30秒钟后蓝带就到手了。当然你得保证 [illegible] 来不 [illegible] 才行（笑）

第11波

蓝带条件　用霰弹枪干掉所有敌人

作为游戏中最好用的武器之一，用霰弹枪干掉所有敌人 [illegible]



第12波

[illegible]

十分简单的条件。别碰任何地上的武器、道具箱和尸体就行了

第13波

蓝带条件　干掉所有敌人，但必须是他们被 [illegible]

比想象中麻烦不少的条件。场景中有布克的分身（Decoy）可以激活，激活后只要之前敌人不是一直对着你扫射，就会被分身吸引过去。而你要做的事情就是在他们被吸引过去的时候将其干掉。分身被打爆之后敌人会恢复对你的关注，过一段时间后分身又会重新出现。因此宁可慢但稳，也不能快，狙击枪是值得推荐的。特别有时候你瞄A时，A已经转过头去了，此时分身却被B打爆，如果你再出手干掉A就算失败。比较恶心，有的敌人会被卡在下方但又打不到分身，遇到这种情况就是你赚了

第14波

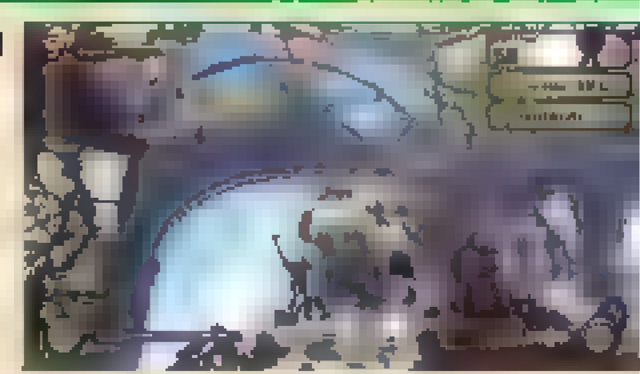
蓝带条件：用和敌人同样的武器干掉敌人

条件看上去似乎有些不明确，其实就是敌人用什么武器，你就用什么武器干掉他。例如遇到拿机关枪的敌人，你就必须用机关枪，遇到拿霰弹枪的敌人，你就必须用霰弹枪。这关的敌人有3种武器：霰弹枪、机关枪、RPG。玩家可以带上霰弹枪和机关枪出战，打死用这两种武器的敌人之后再去地图上找RPG。注意开枪前一定一定要确认好敌人的武器

第15波

蓝带条件：用不同的武器干掉每一个敌人

条件比较简单，但实际上这一关的敌人是一个巧手匠和两个火人。推荐带霰弹枪和手炮。先把巧手匠拿钩引上来，用蓄力猛击定住他，然后用手炮瞄准他射打。干掉巧手匠就简单不少了，再用霰弹枪干掉一个火人，最后去地图上找把武器干掉剩下的火人



Empire Arcade



[illegible]

游戏已经上升到HARD的难度，而且其他条件BT的要求，如前所述，[illegible]4～7个关卡[illegible]，那么有没有先放弃一[illegible]，还不定[illegible]BUG了

第1波

蓝带条件：让被魅惑的爱国者打死一个身处空中的敌人

第1波就比较BT，幸好只是第一波，随时可重开。爱国者的攻击力很高，基本上不用你担心削减杂兵的体力。但爱国者从魅惑到转向攻击敌人需要一定时间，如果这时敌人已经落地的话就被动了。因此推荐先魅惑，过几秒再一个野马奔流让杂兵浮空，成功率很高

第2波

蓝带条件：用一个超能力陷阱干掉两个在天桥上的敌人

又一个BT的，还好只是第2波。推荐使用蓄力战法，开始后就有两个敌人一左一右从天桥上过来，要好方准备。不过就算你抢中，这两个敌人也未必会死。因此你需要全场绕跑让敌人跟着你排成列走路，然后重复一次。这是一个比较讲究运气的蓝带挑战，祝大家好运

第3波

[illegible]敌人

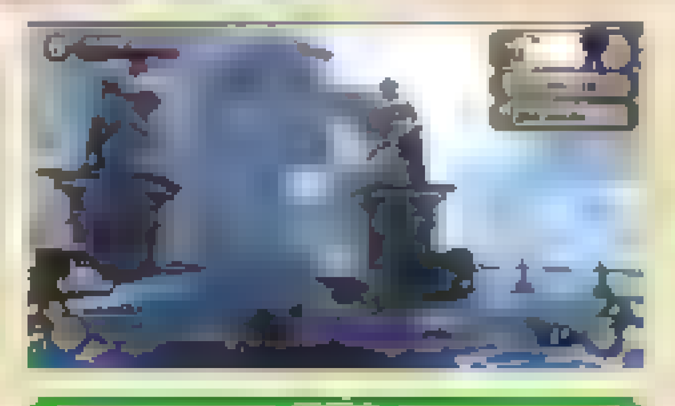
还是利用最好用的电塔，全场飞奔带着敌人靠近电塔。电塔会持续放电攻击身边的敌人，虽然很慢，但很有效，多花点时间就可以了

第4波

蓝带条件：用不同的武器和超能力干掉每一个敌人。

有过之前经验的话就不难，注意超能力的范围攻击不要误伤其他人即可





第5波

蓝带条件：干掉两个在天桥上放电的巧手匠

此前有过这样的挑战了，不过这次是两个一开始就是了不打。最后一击要确保其在天桥上放电再完成，[illegible]巧手匠的[illegible]，成功相当容易。有时候你上天桥他们也不会追上来，只是一味地扔球，比较无聊

第6波

蓝带条件：只用霰弹枪干掉所有敌人

此关条件对玩家比较不利，因为敌方有大量狙击手，要找好掩护再射击，或是多用蓄力猛击把敌人推进视野再打

第7波

[illegible]人

这就是著名的BUG关了，下面介绍一下正确打法。首先是把敌人打到只剩一个火人两个杂兵，如果能多削一些体力就更好。然后就是利用蓄力猛击把一个敌人拉过来，数其便自动削减体力，两个杂兵体力不多时，再把火人的HP打光，那么他就会进入自爆状态。这时手里再蓄一个猛击拉好人，等火人的自爆标志一出，马上松键拉人，就可以完成了。如果感觉自己达到要求却没出提示，就要放弃

第8波

蓝带条件：1分20秒内过关

时间较短，敌人还有爱国者这样的硬皮怪，只能靠蓄力冲锋加霰弹枪迅速秒之。注意适当距离发动蓄力冲锋的话甚至可以跳过飞艇，从而节省不少时间

第9波

蓝带条件：在摧毁齐伯林飞艇之前先干掉女妖

又一个摧坏飞艇的关卡，不过由于没时间限制，难度并不高。先一路冲进飞艇，速度不能慢，否则敌人会不断复活。然后还是蓄力冲锋加霰弹枪秒之，最后破坏飞艇从容走之

第10波

蓝带条件：用狙击枪干掉所有敌人

本关敌人全是近战兵，而且速度很快，因此不能从容瞄准，只能靠盲射来消灭敌人。幸好本作的盲射在近距离具有优势，一枪一个准，注意要打头。玩家的枪法不能太差，否则会因为子弹不够而挑战失败。感觉伊莉莎白补子弹的几率也不高，估计是调过的



第11波

蓝带条件：干掉所有敌人，但必须是他们被[illegible]

本关的敌人是两个巧手匠，不用说自然是十分坑爹。首先一定把两个巧手匠拉开来打，巧手匠只要一击就能秒掉分身，因此保险起见玩家只能在巧手匠攻击分身之前出手。首先还是先削减体力，最后一击一定要又快又准。总之是颇具难度的一关。有一个小技巧是可以用巧手匠扔出来的蓝球造成友军伤害，如果不小心打死另一个巧手匠，挑战依然有效！

第12波

蓝带条件：用野马奔流加冲锋的组合干掉全部人类敌人

算是比较简单的一关，爱国者不算人类敌人也无法浮空，因此不在要求之类。先干掉其他敌人再来收拾它吧！



第13波

蓝带条件　用和敌人同样的武器干掉敌人

相当有难度的一关，敌人的武器包括霰弹枪、手枪、手炮、机关枪。虽然所有的武器都可以在飞船上找，但强大的火力足以秒掉你。不过有一个BUG打法可以帮你轻松过关。

首先你需要购买重生室，武器选择霰弹枪和手枪。开始之后马上躲进建筑物里，这时会有拿手枪的女兵和拿霰弹枪的男兵冲过来，干掉之后马上去抢机关枪。如果死掉也没关系，当你复活于重生室之后，注意不要按键出来，而是一直呆在重生室里。这时你会看到敌人的数量不断减少（掉死了），当数量降到一定程度不再减少之后



就可以从重生室出来了。之后利用逃逐开路，去船上换机关枪。最后选定地对射过关。要想利用这个BUG，一定要把一开始的敌人干掉，否则自杀的敌人不会有那么多

第14波

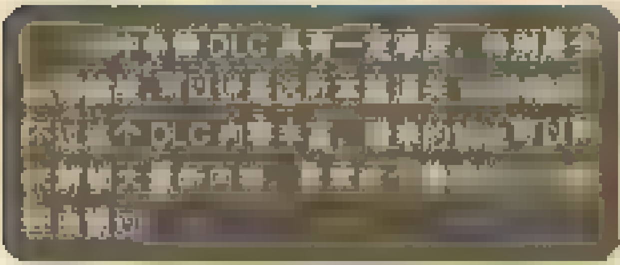
蓝带条件　用爱国者异次元缝隙干掉巧手匠

先把巧手匠的体力削减至空，然后上船从异次元缝隙中叫出爱国者，补上最后一枪即可。注意不要一上来就叫爱国者，会被打坏。

第15波

蓝带条件　在女妖复活敌人之前将其干掉

最后一波的条件异常简单。一开始直接冲到女妖那里，用暗流把尸体全部推下去，之后就不用教了吧！



全成就指南

[illegible]DLC具有一定难度，[illegible]不过这个DLC的[illegible]

成就数量	10个/195点
难度	★★★★
在线成就	无
全成就所需时间	视技术而定
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	有
特殊要求	无



Friendly Skies

15点

成就说明　打过The Ops Zee的15波生存战





Duke or Dimwit?

15点

成就说明　打过Duke and Dimwit Theater的15波生存战

Rooftop Ruffian

15点

成就说明　打过Raven's Dome的15波生存战

Hand of the Prophet

15点

成就说明　打过Emporia Arcade的15波生存战

Museum Curator

30点

成就说明　购买博物馆里的全部项目

Sergeant-at-Arms

15点

成就说明　用所有的武器和所有的超能力各干掉一个敌人（野马冲击除外）

补充说明　1.天钩的攻击也算一种武器。2.加特林需要干掉爱国者后才能拿到。3.用暗流把敌人推出去摔死不算，必须是用暗流直接杀死敌人才算

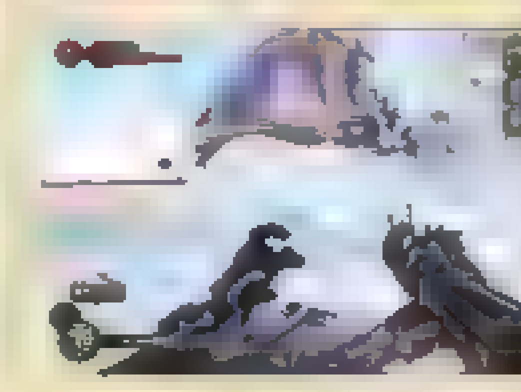


Rope-a-Dope

15点

成就说明　用暗流将一个敌人卷下城市，然后再拉回来，再推出去

补充说明　并不需要完成将敌人推下深渊，只要是有一定高度的地方就可以了。因此你完全可以从高处完成推→拉→推这三个步骤，当然前提是这个可怜的敌人别在中途就挂了







The Ol' One-Two

15点

成就说明　用全部8种超能力组合各干掉1个敌人

补充说明　8种组合如下：

组合
附身+疾雷闪电
附身+恶魔之吻
恶魔之吻+冲锋
杀人鸦群+恶魔之吻
杀人鸦群+疾雷闪电
野马奔腾+恶魔之吻
野马奔腾+冲锋
暗流+疾雷闪电

其中前两种的正确完成方式为，先用附身将一个敌人变为援军，然后用疾雷闪电或恶魔之吻攻击这个临时援军，让他处于带电或着火的状态下干掉另一个敌人，只有这种方式才算数。再就是必须杀死敌人才算数。这个成就具有一定的BUG，有时候杀了人也不算。不过好在一共就8种，可以累计，重试也不难

Missile Defense System

30点

成就说明　通过打爆一枚飞在空中的火箭弹来炸死[illegible]名敌人

补充说明　推荐去打第二个舞台的第1波，一上来就有火箭弹，接下来就是让一个敌人在你身边，然后用霰弹枪专心瞄准正射过来的火箭弹

Blue Ribbon Champ

30点

成就说明　拿到全部60个蓝带挑战





[illegible]



[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
LB	[illegible]
[illegible]	[illegible]
RB	[illegible]
RT	[illegible]
START	[illegible]

流程

开场白



[illegible]

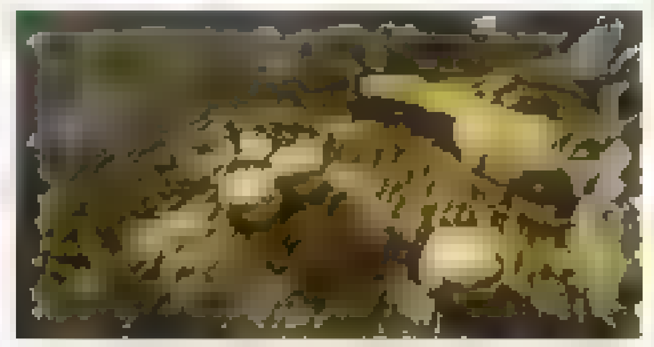


段落一

进入村庄后，哥哥可向坐在墙角上的老婆婆问路，前方有个正在玩球的小女孩，上前抢了她的球并将球投入刚进入村子的井里，解锁成就Wishing Well。



前行至栅栏前，兄弟两人合作推开。路虽然有分支，但是最后都会合到[illegible]。下面的房子可以与男人互动[illegible]，到达一个农庄前，有一条悬挂的吊桥，这里让兄弟两人轮流吸引看狗，随后另一人前去，之后利用桌中的[illegible]，反复一次即可通过。



一路往上爬便上悬崖了，为了后面一个成就，在此处一定要让弟弟留在笼子旁。先不着急触动吊桥的机关，往右下方走，有一处兔子笼，只留[illegible]的白兔子，弟弟去抓住这只白兔子，放在这

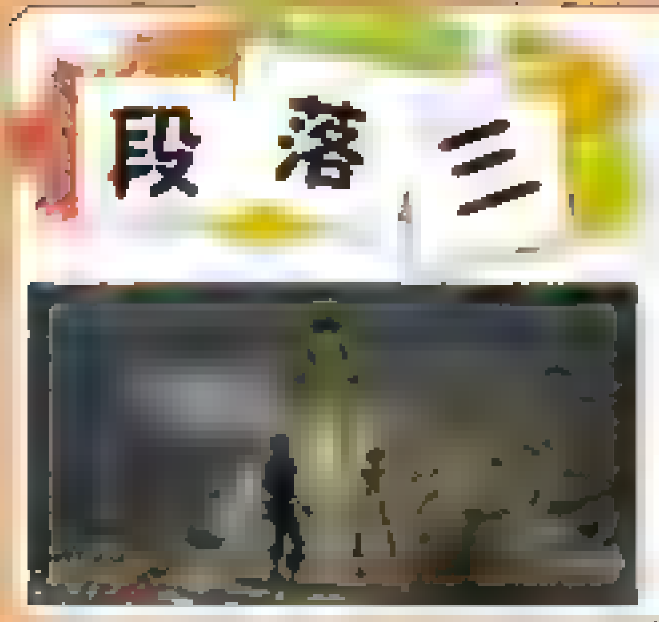


里的黑兔中间放下，让它变成黑兔子，解锁成就Bunny Buddies。回到吊桥这边，先控制弟弟在桌面上持续跑动，然后哥哥过桥抱羊过来，再放入狗窝中，兄弟两人即可通过。此外，哥哥可以再抱一只羊去刚才染黑兔子的地方，也把羊染黑，解锁成就Black Sheep。

一路走了没多久会遇到一个巨人，经过连续的[illegible]之后，与巨人一同跃进山洞，进入地底洞穴。

段落二





段落三

夜晚来临时被狼群包围，哥哥手持火把，狼群即可被驱散（注意不要离狼太近），因此兄弟俩不要分头行动。出了森林之后，马上向右边走，来到天使像前，与石像互动，[illegible]一会儿，就能看到有流星划过，可解开成就Falling Star。

进入墓园，靠着教堂旁边的路，等人出来之后，哥哥与其交谈[illegible]，跟着继续前行。为躲避狼的袭击，兄弟两人跳入激流，没过多久，弟弟又在岩石上意外落水，之后让弟弟爬上树藤，然后由哥哥操控树藤移动，途中要[illegible]树怪的手，最后在枯树的拉扯下，弟弟还是坠入深渊，下水救弟弟的时候要动作要快。

上岸之后，原来睡起了大觉，兄弟继续前行，兄



弟俩登上了一只大手，那竟然是已经死去的母亲！此时只能控制弟弟，哥哥处于恍惚状态，随后发生了可怕的事，但所幸这只是一场梦。

段落四

[illegible]





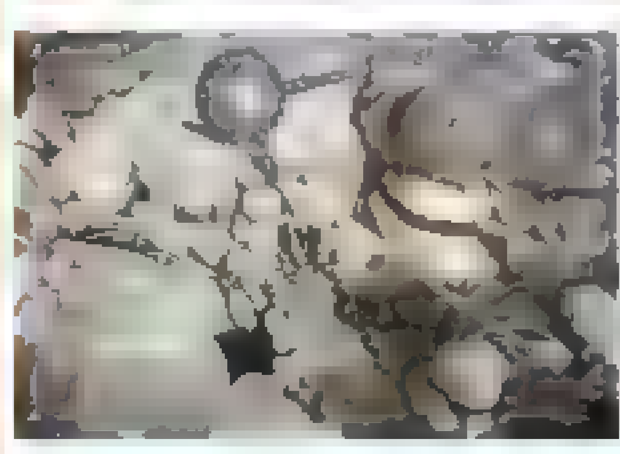






段落五

在兄弟眼前出现的是一片荒芜的战场，四周全是巨人的尸体……巨人的手，从水潭中挣扎出来之后，有一个通道，先让弟弟上去，操作树枝向右侧移动，待其树枝弯曲，能让哥哥够得着。遇到手持铁球的巨人阻住了去路，兄弟登上旁边的高台，在跳上去操作……



推动巨人的手，救回其手中的……的鹿，继续前……到巨臂的……入口，调整镜头右转，可以看到一个巨型……，去踩一下解锁成就 Call Of The Giants。



……巨臂，击倒巨人，继续下山的途中，兄弟两人被困……一身血，不远处还有神秘……教仪式在进行，……山洞口，可以看见……的壁画，下山后发现竟然有一个人被绑起来在进行宗教仪式，必须要去救她！来到这个奇怪的……，……去救人。

……兄弟两人分别控制两个……，出来见到……的地方有个天然洞穴，进去观看剧情，解锁成就 Behind The Curtain。在划





船的过程中……心随时跃出水面的大鱼，可以通过水面浮出的气泡判断



段落六

上岸前进一段路，可以看到一只大海龟在叫，沿着它叫的方向进去，会有3只需要救助的小海龟，它们都翻了，全部救下之后解锁成就：Turtle Soup。之前救下来的女性NPC在一棵树前停了下来，沿路左上，两兄弟坐上横凳后，会向冰海呼喊，大鱼跃出水面回应，解锁成就：Whale Song，返回在一棵树上获得长锯，同时左右摇摇杆即可锯断树木。



在这个女NPC的引领之下，兄弟俩来到了一个诡异的城市门口，沿着右上走，将投石车推下去。之后哥哥再将女NPC跟弟弟拉入城内，开门两兄弟汇合前行，此时会遇到看不见的怪物，模仿女NPC的姿势，在雪人后面摆姿势，等待怪物通过，等待女NPC移动之后在跟随她移动（这里等待的时间略长，且途中不能松手）。不久之后还会有第二次摆姿势，但是这次长时间等待之后，等女NPC先走，兄弟俩还要再等，等待画面中没有任何扭曲的时候在去赶路。好不容易到达女NPC的家里，结果怪物却直接掀开了房顶，马上逃跑！在经过一座桥时，由于体重的原因，怪物掉下去了，女NPC与哥哥相拥，弟弟不开心了。





段落七



女NPC吻了哥哥就跑，一路追赶到达石洞，弟弟认为这不太对劲，但是哥哥却坚持，进入洞穴之后，女NPC突然发狂，原来她的真实身份是一只蜘蛛！

兄弟俩醒来之后在一个蜘蛛网做的球中，左右晃动脱离，进入战斗，弟弟在蜘蛛网球中，拉开距离撞翻蜘蛛女，然后哥哥上前扯下她的腿，反复几遍即可，刚扯下最后一条腿，哥哥就被蜘蛛女刺成重伤。在带着哥哥走的路上，两人掉入冰缝谷，所幸的是，面前就是旅途的终点：生命树。

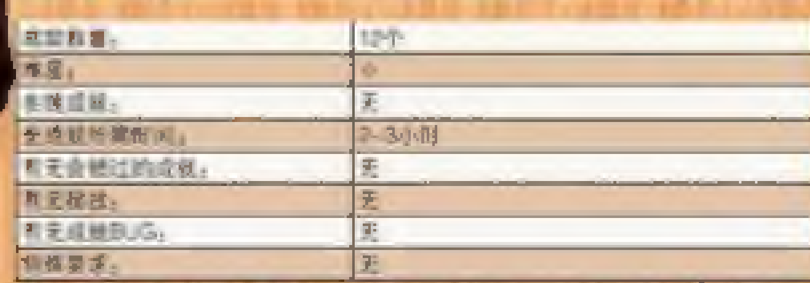
段落八

在奄奄一息的哥哥的坚持下，弟弟独自一人去取水，最后的路程直接沿路而上即可，取得生命之水回来后，哥哥却倒下了，哪怕是弟弟将生命之水给他喝……在一场大雨中，哥哥回来了，不，仅仅是弟弟的想念罢了。挖好墓坑之后，将哥哥搬进坟墓埋葬，虽然这是全游戏中最简单的动作，但也是最伤感的动作……埋葬了哥哥之后，狮头鹫来接弟弟回家，那段路是兄弟俩最美好，也是最后的回忆……

尾声

尽管家就在眼前，但弟弟仍未克服对水的恐惧。最后母亲灵魂的鼓励下，他振作起来，凝注了哥哥的那一份力，弟弟终于渡过海，将生命树之水送回了家……还是那片兄弟俩一起打水漂的地方，但是现在只剩下孤零零一个人，家里的山坡上，多了一个新的墓碑。





成就列表

成就数量：	12个
难度：	☆
在线成就：	无
全成就所需时间：	2~3小时
有无会错过的成就：	无
有无秘技：	无
有无成就BUG：	无
特殊要求：	无

成就名称	点数	说明	取得时期
Take a Break	20点	在旅途中坐个凳	开场白
Whale Song	30点	练习唱歌	段落六
Turtle Soup	60点	帮助海龟人为	段落六
Behind the Curtain	40点	你发现了一个秘密	段落五
Call of the giants	40点	你吹了一个巨人号角	段落五
Love Birds	60点	撮合一对小鸟	段落四
Windpipe	40点	让竖琴音乐响	段落四
A Sad Tune	20点	安慰某人	段落四
Falling Star	20点	许个愿吧	段落三
Black Sheep	40点	每个集里都有这么一个败类	段落一
Bunny Buddies	20点	让兔子们玩到一块儿去	段落一
Wishing Well	20点	把别人的硬币据为己有——真不害臊	段落一



软组织

主持人：纱迦

新一辑的《X360专辑》终于还是赶在Xbox One发售前出来了！不过可以想象的是，就算Xbox One发售了，我们的《X360专辑》依然会继续出版，因为在世界范围内X360依然还是主流。据悉前段微软宣布X360销量已突破8000万，任天堂宣布Wii停产。8000万还真是一个了不起的数据，如果Xbox One晚出两年，说不定X360就能打破Wii的销售记录。不过比起X360销量过亿，还是新主机更激动人心，让我们期待下个月的早日到来吧！

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

系统相关

Xbox LIVE Canny：Xbox LIVE Canny：我想问一下，同一个游戏的Xbox One版和X360版能否互相联机，成就是否分开，DLC是否通用，谢谢！

这个问题问得很好，这里就简单介绍一下。

联机方面，目前还没听说过有哪个游戏的Xbox One版和X360版能联机的，不过数据共通的游戏有很多，包括《火花计划》、《我的世界》、《COD幽灵》等等。

成就方面，已确认同一游戏的双版本成就一定分开，你可放心。由于部分游戏的双版本数据共通，可能有些成就可以在开始新游戏时瞬间获得，相当讨喜！

DLC方面，已确认双版本的DLC一定不通用。但不用担心，目前很多厂商都推出了季卡保障计划，即你购入X360版的季卡后，在一定时间内可以免费获得Xbox One版本的季卡。目前已经有多家公司宣布支持这个计划，包括EA、Ubisoft、Activision。

Email 卖卖搞卖卖：听说如今Xbox LIVE的人偶卖场里已经开始上架一些日本ACG的校服了？如果是真的话那可太好了，多少钱都认了！求详细。

确实如此，不过数量并不多。已知的有《死神》和《钢之炼金术师》，你可以在卖场中搜索BLEACH或FULLMETAL来获得。个人认为《钢之炼金术师》的那几个都相当不错。不过目前似乎只有美服才提供了下载，反倒是作为发源地的日本还没动静。另外此前有些游戏的《百兽王》也曾推出过人偶道具，不过数量并不多就是了。至于那些日式宅向游戏就更不用指望了。话说回来，如果日厂真的想大赚一笔的话，估计光靠卖各种ACG里的校服就够了吧？



游戏相关

Email nashi：想问各位编辑们遇到过GTA ONLINE掉档的事情没有？本人已经掉档4次，真是欲哭无泪。不知什么时候才能好啊？我真的很想玩GTA ONLINE，但这么高频率地掉档谁也受不了吧？

实不相瞒，纱迦也曾掉档两次，第一次是12级，第二次则是刚建完人就掉了。在1.03版的时候掉档问题已经得到了很大的缓解，但更新了1.04版（10月18日）之后又开始出现掉档或回档的报告。X360版相对来说情况好一点儿，但仍不建议上去冒险。不过相信当你看到这段文字时Rockstar应该又有新的更新出台了，总之还是把握以下原则吧！

• 正确的进入方法：启动游戏→进入故事模式→按START键选择线上→启动仅限好友加入的战局。

• 正确的离开方法：于在线模式中按START键→选择离开在线模式→等待故事模式的角色出现并可以行动再退出游戏。

• 当你启动在线模式时，如果进入创建角色的画面，或是提示玩家创建角色、登录不到服务器、无法启动云端等等，一定不要按任何键，直接按导航键退出游戏重试，以防止角色被覆盖。

• 一旦出现上述情况，保险起见建议先不要玩游戏，去官网查看自己的数据是否存在。由于存在上传数据延迟的情况，因此建议玩家起码经过30分钟后再确认一下。如果自己的数据还在官网，说明问题不大，只要别在遇到第3条的问题时误操作，档应该会回来。

• 如果发现在线数据出现问题，如买了车和房不能使用、身上的子弹全部莫名消失等等，建议退出，不要尝试重新购买，以免造成金钱和时间的双重损失。

Email 万圆楽邦：我记得曾经在光盘中看到过一款名为《DARK》的游戏，当时说它曾经在E3上拿过多少项大奖。我看看也觉得挺不错，但不知为什么之后就一直没有消息了，国内似乎也没什么人玩，小编们能介绍一下它的近况吗？

《黑暗潜伏者》（DARK）已于2012年7月上旬在欧美地区发售，不过由于游戏没有港版，因此国内玩的人确实不多。从媒体评价来看，它的素质没有想象中那么优秀，但也是一款不错的游戏，而且成就的难度也不算高，不到10小时就能全成就。原本计划本辑制作攻略的，但最后没有顶数了。游戏的欧版为全区游戏，亚版机可正常运行，你可放心购买。

光盘说明

关于升级文件

使用方法：先解压光盘中的rar压缩包，无解压密码。

• 从本辑开始，已将每个升级文件按对应游戏分好文件夹，方便大家查找。同一个游戏随版本不同可能有多个版本，具体可以在所附的EXCEL表格中查看。应读者要求，从本辑开始我们只提供NTSC J（日版）和Region Free（全区）游戏的升级文件。

• 对于大部分升级文件，只要设法将里面的文件拷至X360储存装置的Cache文件夹下即可。如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360专辑Vol.6》的相关内容。Cache文件夹在硬盘的Partition 3的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用USB存储设备通过XEXMENU拷贝到指定位置。小部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的DLC，需要手动设置。

• 同一游戏不同版本的升级文件不会互相冲突，因此推荐将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360游戏是不会因为升级文件而出现错误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益BUG，在使用时请稍加注意。

• 部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开X360主机的选项设定，在记忆体画面中按Y键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

• 这些升级文件适用于所有型号和版本的X360。

关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。


蝙蝠侠 阿克汉姆 起源


■泰坦天降
更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
Xbox 360专辑光盘定价：35元